Trois Ombres

Pour L'Appel de Cthulhu Années 20

Trois scénarios pour L'Appel de Cthulhu

pour

L'Appel de Cthulhu®





Gary Sumpter

Trois Ombres

Trois scénarios pour L'Appel de Cthulhu



H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

TROIS OMBRES

TROIS OMBRES

Trois scénarios pour L'Appel de Cthulhu

par

Gary Sumpter

Illustrations : **Dave Carson**, **Earl Geier** et **Drashi Khendup**
Cartes et plans : **Eric Vogt**

Projet et éditorial : **Lynn Willis**, **Eric Vogt**
Maquette et couverture : **Eric Vogt**
Relecture : **Anne Q. Merritt**, **Alan Glover**

Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN ÉDIT**
Titre original : **In the shadows**

Chaosium Inc. - 1997

Édition française par

Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0136-X
Édition et Dépôt légal : Mars 1997

"Car la vie des humains est-elle autre chose qu'une sorte de comédie, dans laquelle les divers acteurs, sous divers masques et déguisements, viennent jouer chacun leur rôle, jusqu'à ce que le metteur en scène les chasse du plateau ? De plus, ce metteur en scène fait souvent revenir le même acteur dans un autre costume, de sorte que celui qui vient d'être le roi de pourpre vêtu joue maintenant le laquais en tenue rapiécée. C'est ainsi que les choses sont toutes représentées par des ombres."

— Érasme, *L'Éloge de la Folie*

Ce livre est dédié à mon grand-père, Ernest Warden — dont les contes à dormir debout ont inspiré la création de mes propres histoires.



Trois Ombres est un supplément à l'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Copyright © 1997 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu est une marque déposée par Chaosium Inc.

Toute similitude entre des personnages de cet ouvrage et des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.

Les œuvres de H.P. Lovecraft sont de copyright © 1963, 1964, 1965 par Auguste Derleth et sont citées à titre d'exemple.

La reproduction d'éléments de cet ouvrage à des fins personnelles ou commerciales, que ce soit par des méthodes photographiques, électroniques ou autres, est strictement interdite.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Table des Matières

Trois Ombres

Trois scénarios pour L'Appel de Cthulhu



Introduction

Les ombres sont partout, mon ami. Regardez autour de vous ; à cet instant il y en a au moins une à côté ou derrière vous. Regardez de plus près et vous verrez que ce n'est pas la véritable obscurité, car elle ne peut exister qu'en présence de la lumière. Et si la lumière représente la connaissance et symbolise le bien, mais projette pourtant une ombre de ce qu'elle illumine, que devons-nous penser des interactions de la lumière et des ténèbres ? Les implications sont troublantes — et sont à la base des scénarios de ce livret.

"Le Trou du Diable" commence avec la disparition en Écosse d'un vieil ami. L'enquête qui s'ensuit dévoile d'abominables secrets sur ses ancêtres, et son terrible destin.

"L'ombre de la mort" se déroule en Louisiane, qui fut le pays des plantations. Une visite chez un ami qui vient d'hériter de la demeure familiale provoque une série de rencontres troublantes et se conclut par la découverte des conséquences monstrueuses d'une expérience blasphématoire.

"Le Chant des Sphères" se passe en Nouvelle Angleterre, où le grand-père d'un collègue respecté est inexplicablement frappé de folie. Les investigateurs découvrent que la vengeance surnaturelle d'un musicien autrefois humilié a des implications beaucoup plus importantes.

Ce livre n'aurait pu exister sans le concours de nombreuses personnes. En tout premier lieu, merci aux douzaines de joueurs qui ont participé à l'un ou l'autre de ces scénarios lors de diverses conventions — en particulier UBCon et MAGIC. Plus particulièrement, et en retard, merci aux joueurs les plus intrépides de ce côté-ci de Yuggoth — Rob Malkovich, Kelli Smith et Steve Spisak. Et enfin, merci beaucoup, Debbie et Emily, pour avoir feint d'ignorer les bruits étranges émanant de la cave pendant tant de nuits.

— GFS, décembre 1995.



Le Trou du Diable

Où les investigateurs découvrent qu'abondance d'indices et de renseignements nuit parfois.

Ce scénario a été conçu pour trois à six joueurs et contient nombre des éléments de base de la fiction macabre d'Howard Phillips Lovecraft. Il peut être utilisé pour initier des joueurs novices au jeu et à l'œuvre de Lovecraft, mais met en scène suffisamment d'horreur lovecraftienne pour en faire un défi à la mesure de joueurs plus expérimentés.

L'aventure se déroule en Écosse, à Aberdeen et dans ses environs. Elle peut être transplantée à Kingsport, Massachusetts, sans grand changement. De même, la date prévue, 1927, peut être modifiée au gré du Gardien.

Les Gardiens trouveront dans *Green and Pleasant Land*, le recueil de références britanniques publié pour l'Appel de Cthulhu, des renseignements utiles pour mettre en place le décor de cette aventure. *Dark Designs*, pour une époque antérieure, contient aussi des informations pertinentes.

Un des investigateurs au moins doit être un ami ou un vieux camarade d'école d'Edward Drake. Les équipes qui ont testé ce scénario étaient toutes basées à Londres. Dans le cadre d'une campagne, l'aventure peut commencer n'importe où, à condition que le Gardien modifie le calendrier du scénario pour y insérer, par exemple, les cinq jours de la traversée transatlantique vers Liverpool.

Nous adressons des remerciements particuliers à Robert Malkovitch pour ses conseils et son aide efficace pendant la conception et les tests de ce scénario.

12 Albury Road
Aberdeen, Écosse
Le 15 octobre,

Mon ami, je n'ai guère eu dernièrement le temps de mettre la main à la plume mais l'affaire pour laquelle je t'écris ne peut être remise à plus tard. Il arrive ici des choses — d'étranges choses — et leur signification m'échappe totalement. Elles n'annoncent rien de bon, de cela je suis certain. J'ai désespérément besoin d'aide — je t'en prie, viens à Aberdeen aussi vite que possible ! Tu trouveras ci-joint de quoi couvrir tes frais de voyage. Je ne peux maintenant t'expliquer de quoi il retourne, mais je te mettrai entièrement au courant dès que tu arriveras.

Amitiés, Edward Drake

Aide de Jeu n° 1

Prélude

Démarrez le scénario en présentant aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 1* reçue par la poste à la fin d'une matinée d'été.

Peu de temps après, alors que les investigateurs s'interrogent sur cette étrange lettre de Drake, un télégramme arrive. Donnez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 2*.

Cette curieuse succession va leur donner à penser : doivent-ils se rendre à Aberdeen et vérifier par eux-mêmes de quoi il retourne ? Peut-être ont-ils tort de s'inquiéter ?

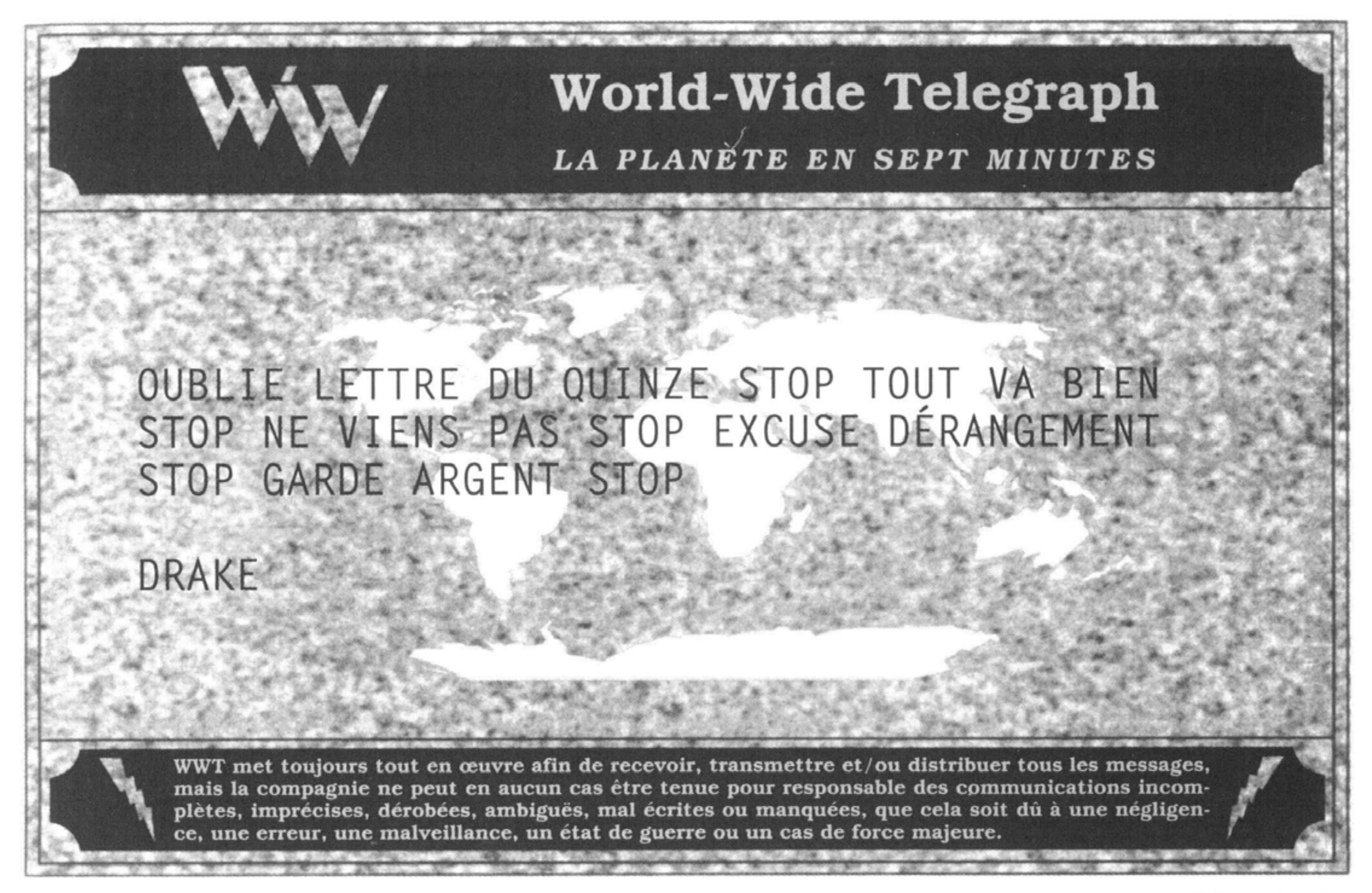
Mais la situation rebondit encore. Avant qu'ils aient pu se mettre d'accord sur un programme d'action, un investigateur découvre l'*Aide de Jeu n° 3*. Si l'équipe n'est pas basée dans le Royaume-Uni, l'article paraît dans les pages internationales de leur journal local.

Par tous les saints ! Edward Drake introuvable ! Cet ami des investigateurs s'est embarqué pour Aberdeen il y a à peine une quinzaine et le voilà déjà porté disparu. Un oncle était mort, leur avait dit Edward, et il héritait de la maison ancestrale. Il comptait rester un peu là-bas. Et il n'a malheureusement jamais précisé son adresse. Qu'est-il arrivé à ce pauvre Drake ? Remettez l'*Aide de Jeu n° 4* aux joueurs.

Un résumé pour le Gardien

Depuis trois générations, le sang corrompu des Profonds coule dans les veines de la lignée maternelle d'Edward Drake, suite aux voyages fatidiques de Duncan MacBain dans le Pacifique au 19e siècle. Le jeune Edward a lui aussi reçu cet héritage maudit. Il subit maintenant la lente métamorphose qui va le séparer de l'Humanité.

Une petite colonie de Profonds — et pire encore — se cache dans un gouffre sous-marin de la Mer du Nord près des hauts-fonds de Dogger Bank. Les pêcheurs appellent l'endroit le Trou du Diable (Devil's Hole) ; les prises y sont rares et les filets s'y déchirent souvent quand ils ne disparaissent pas complètement. C'est ici que les



World-Wide Telegraph

LA PLANÈTE EN SEPT MINUTES

OUBLIE LETTRE DU QUINZE STOP TOUT VA BIEN STOP NE VIENS PAS STOP EXCUSE DÉRANGEMENT STOP GARDE ARGENT STOP

DRAKE

WWT met toujours tout en œuvre afin de recevoir, transmettre et/ou distribuer tous les messages, mais la compagnie ne peut en aucun cas être tenue pour responsable des communications incomplètes, imprécises, dérobées, ambiguës, mal écrites ou manquées, que cela soit dû à une négligence, une erreur, une malveillance, un état de guerre ou un cas de force majeure.

Aide de Jeu n° 2

alliés des MacBain corrompus s'attachent à délivrer une épouvantable entité de son emprisonnement éternel sous les vagues.

La simple recherche d'une personne disparue se transforme en un mystère plus conséquent quand les investigateurs examinent les circonstances de cette disparition et découvrent des secrets qu'ils n'auraient peut-être pas souhaité connaître.

Aberdeen

Cette grande ville de 167 000 habitants, du nord-est de l'Écosse est un port important de la Mer du Nord. Elle s'est développée à partir de deux villages de pêcheurs distincts, situés près des embouchures des fleuves Dee et Don. Dès le 13ᵉ siècle, Aberdeen était un centre florissant du commerce avec la Baltique et les côtes britanniques. La construction navale et la pêche sont encore les activités principales du lieu. Au 19ᵉ siècle, les clippers d'Aberdeen régnaient en maîtres sur le commerce du thé de Chine.

Connue comme la Cité de Granit pour ses nombreux bâtiments construits avec les diverses teintes du granit local (blanc, bleu, rose et gris), Aberdeen abrite nombre de centres d'intérêt comme la Vieille Cathédrale Saint Machar, du 14ᵉ siècle, et l'Université d'Aberdeen née en 1860 de la fusion de deux collèges universitaires datant des 15ᵉ et 16ᵉ siècles. Les gratte-ciel y sont encore rares ; les façades imposantes, les clochers et les colonnes de granit dominent toujours l'ensemble.

Les investigateurs londoniens qui rejoignent Aberdeen en train doivent prendre le Flying Scotsman (l'Écossais Volant) à la gare de Kings Cross et changer à celle de Waverley Station à

DISPARITION D'UN ÉTUDIANT À ABERDEEN

La police est à sa recherche

(REUTERS) - On reste sans nouvelles d'un étudiant du Kings College, Edward Drake, disparu à Aberdeen depuis lundi.

D'après des amis, Drake s'était rendu en Écosse pour prendre possession de l'héritage d'un oncle récemment décédé. La police d'Aberdeen continue ses recherches.

Quiconque détient des informations sur cette affaire est invité à contacter les autorités.

Aide de Jeu n° 3

Ce que vous savez d'Edward Drake

Âgé de 22 ans, Edward poursuit des études supérieures au Londons Kings College. Cela fait des années que vous êtes amis. Il est né à Aberdeen mais ses parents sont morts alors qu'il était encore très jeune. Il a été élevé à Londres par une tante qui l'a envoyé à Eton College. Personnage studieux, il a toujours été fasciné par la science mais il était depuis peu gagné par une impatience croissante. Ses études l'ennuyaient, disait-il, et il avait besoin d'une pause. C'est donc avec enthousiasme qu'il est parti pour l'Écosse.

Aide de Jeu n° 4

Le rêve

À la discrétion du Gardien, un des investigateurs peut être visité par le rêve suivant :

"Debout sur le port éclairé par la lune, vous regardez les vagues quand vous prenez soudain conscience d'une ligne d'écume au large. Elle s'approche à une vitesse inquiétante et, malgré la faible lueur lunaire, vous voyez que cette écume est soulevée par le déplacement d'un grand nombre de créatures.

Quand les nageurs atteignent le port, ils sortent de l'eau pour grimper sur les quais. Avant de pouvoir réagir, vous vous trouvez confronté à une abominable horde de créatures amphibiennes se servant de leurs tentacules pour marcher comme aucun habitant des profondeurs ne devrait le faire ! Dans le vague clair de lune, vous entr'apercevez ce qui semble être des têtes presque humaines au sommet des corps répugnants.

Ces grotesques choses viennent vers vous et l'une d'elles ouvre sa bouche plantée d'une dentition de requin pour croasser une poignée de syllabes mouillées qui — sans aucun doute possible — forment votre nom ! Heureusement, avant que ces cauchemars rampants de l'enfer vous atteignent, vous vous réveillez, couvert de sueur, dans votre lit."

Il peut être plus approprié de mettre en scène ce rêve dans les circonstances suivantes : après lecture du *Vestigium Scoticum ;* en possession du porte-bonheur de marins qu'on peut trouver au Musée Maritime ou dans le bureau de MacFie à AliMer Industrie ; pendant une nuit passée dans la maison MacBain ou lors d'un séjour à la Maison Royale de Santé Mentale. Un investigateur visité par ce rêve doit faire un jet de Santé Mentale ; il perd 1D3 points en cas d'échec, aucun si le jet est réussi.

Édimbourg. Le voyage dure six heures jusqu'à cette ville ; il en faut trois de plus pour arriver à Aberdeen.

Les trains pour Édimbourg quittent Londres à 7 h, 10 h, 13 h, 16 h et 19 h (pour arriver respectivement à 13 h, 16 h, 19 h, 22 h et 1 h) ; le billet coûte £1/10 ("une livre et 10 shillings"). À Édimbourg les départs pour Aberdeen se font à 9 h, midi, 15 h, 18 h et 21 h pour un coût de 6/3 (six shillings et trois pence) avec arrivée à midi, 15 h, 18 h, 21 h et minuit, respectivement.

La livre britannique vaut environ quatre dollars U.S. Il faut douze pence pour faire un shilling et vingt shillings pour faire une livre.

Mise en place du décor

Quelle que soit leur heure d'arrivée à Aberdeen, les investigateurs sont accueillis à Aberdeen par une pluie légère. Tous les gens ont un parapluie. Mais cet accessoire n'est pas nécessaire car tous les quais de gare de l'époque victorienne sont couverts. Seuls les pigeons perchés dans les poutrelles semblent déprimés. Une station de taxi se trouve juste à côté de la gare et un arrêt de bus couvert lui fait face de l'autre côté de la rue.

À cette époque de l'année, le vent qui souffle de la mer est frais et léger, vivifiant même. Le Gardien peut considérer que, pour la durée du séjour des investigateurs, le temps reste égal à lui-même si ce n'est idéal : les brouillards matinaux laissent place à un léger crachin qui, malgré quelques éclaircies intermittentes, dure presque tout le jour. Chaque passage nuageux qui s'éloigne est suivi de près par un autre. Le jour, la température moyenne avoisine les quinze, seize degrés Celsius mais peut tomber jusqu'à sept la nuit.

Les actions des cultistes

Edward Drake ne connaissait ni l'existence d'une société de Profonds ni les liens que sa famille pouvait avoir avec elle. Il n'a eu aucun contact avec ses membres et ceux-ci ignorent qu'il est parti rejoindre ses ancêtres vivant toujours dans les profondeurs de la Mer du Nord. Ils sont aussi intéressés par cette disparition que peuvent l'être les investigateurs. La nature exacte des actions de ces sectateurs à la recherche d'Edward Drake est laissée à la discrétion du Gardien mais voici quelques suggestions.

Pendant une visite de jour de la maison MacBain, un investigateur observateur remarque, sur une réussite de Trouver Objet Caché, un vieux camion déglingué garé un peu plus loin dans la rue. Les deux occupants débraillés semblent observer le groupe avec intérêt. Le camion appartient à AliMer Industrie mais aucun marquage ne l'indique. Il y a des écailles et des nageoires sur sa plate-forme qui empeste le poisson pourri. Si les investigateurs s'approchent suffisamment pour remarquer cette odeur, les cultistes filent aussitôt.

Ils seront repérés ailleurs dans leur camion : devant le Musée Maritime, l'Université ou l'hôtel des investigateurs. Le Gardien doit cependant prendre garde de ne pas abuser de cette présence mystérieuse et de n'en jouer que pour entretenir, à bon escient, un sentiment d'inquiétude.

Des investigateurs qui visitent la maison MacBain de nuit peuvent y trouver de la compagnie : au moment opportun, le Gardien y introduit un couple d'intrus, deux nervis (hommes de main) mal accoutrés mais fort dangereux qui cherchent aussi le moyen de retrouver Drake. Le Gardien doit introduire dans cette rencontre autant de suspense que possible, peut-être en laissant entendre aux investigateurs des bruits étranges venant d'une autre partie de la maison ou en mettant brutalement en présence les deux groupes au détour d'une porte ou d'un couloir. Quelles que soient les circonstances, les cultistes évitent toute confrontation avec les investigateurs et préfèrent toujours la fuite quand elle est possible (vers un camion qui les attend dans la rue, peut-être ?).

Le scénario ne compte en fait que peu de rencontres et le Gardien doit donc s'attacher à donner l'impression que chaque moment peut en amener une. Les actions des sectateurs à la recherche d'Edward Drake sont un des moyens qu'utilisera un Gardien imaginatif pour maintenir ce sentiment de confrontation imminente.

NERVI n° 1

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 10	POU 11
DEX 10	APP 7	ÉDU 9	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Gourdin 65 %, 1D6 + bd.

Compétences : Bluff 45 %, Boire de la Bière 60 %, Conduire Engin Lourd 30 %, Discrétion 40 %, Écouter 50 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Occultisme 10 %, Suivre une Piste 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

NERVI n° 2

FOR 14	CON 11	TAI 15	INT 8	POU 11
DEX 12	APP 10	ÉDU 8	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 45 %, 1D3 + bd ; Calibre 12 (2C) 45 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Conduire Engin Lourd 25 %, Discrétion 50 %, Écouter 35 %, Mythe de Cthulhu 7 %, Occultisme 15 %, Se Cacher 45 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

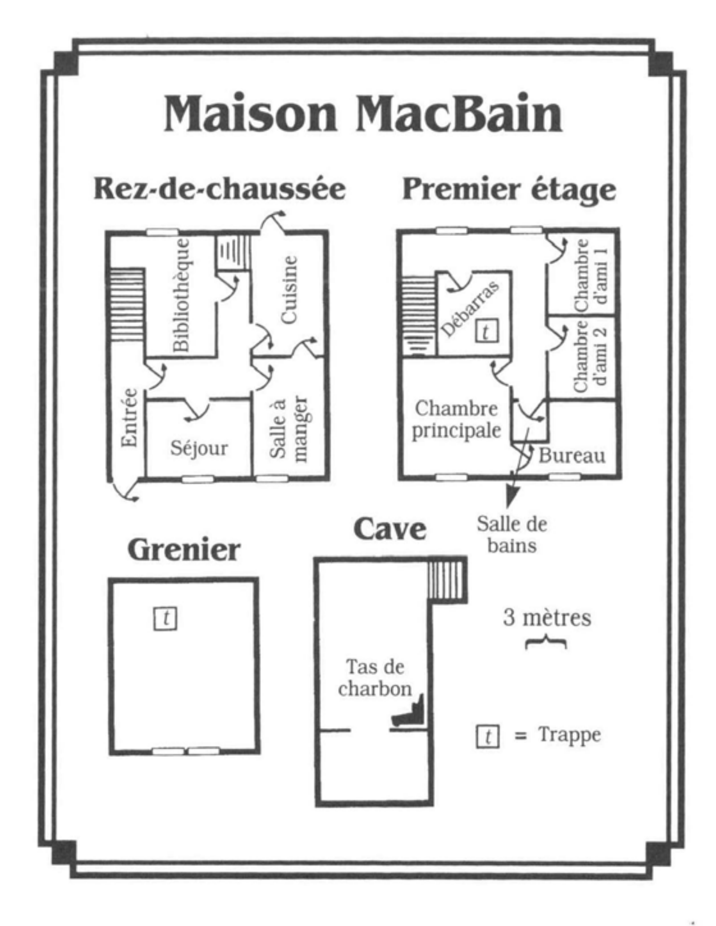
Grande-Bretagne

Aberdeen
Le Trou du Diable
Édimbourg
Dogger Bank
Londres
160 km (environ)

Aberdeen

A. Maison MacBain (Albury Rd.)
B. Maison MacKendrick (Sunnybank Rd.)
C. Poste de Police (Union St.)
D. Cimetière (Great Western Rd. & Holburn St.)
E. Maison Royale de Santé Mentale (Berryden Rd.)
F. Archives Municipales (King St.)
G. Le Soir d'Aberdeen (Union St.)
H. Bibliothèque Centrale (Skene St.)
I. Bureau de Chisholm (Desswood Pl.)
J. Livres Rares (Beechgrove Terrace)
K. Musée Maritime (Ship Row)
L. Marché aux Poissons (Market St.)
M. AliMer Industrie (Quai Blaikie)
N. Gare

Sunnybank Road
Berryden Road
King Street
Beechgrove Terrace
Desswood Pl.
Skene Street
Union Street
Guild Street
Ship Row
Bassin Victoria
Quai Blaikie
Bassin Albert
Market Street
Le Dee
Albury Road
Great Western Road
Holburn Street



La maison MacBain

Maintenant que Drake a disparu, cette maison à un étage d'Albury Road est vide et silencieuse. Le bâtiment est fermé et verrouillé mais une fenêtre oubliée au rez-de-chaussée permet d'y pénétrer.

L'électricité a été coupée à la mort de Hugh MacBain et, apparemment, Edward n'a jamais pris la peine de la faire rétablir, préférant utiliser des lampes à huile pendant son séjour. L'endroit est bien tenu. Néanmoins, la présence de poussière dans certaines pièces suggère que ni Drake ni son oncle ne l'habitait en totalité.

Le rez-de-chaussée

Entrée : un étroit couloir dont le sol est recouvert d'un tapis. Au bout, un escalier de chêne nu conduit à l'étage.

Séjour : boiseries de chêne et fauteuils confortables. La pièce semble rarement utilisée : la poussière et les toiles d'araignée abondent.

Salle à manger : une fenêtre non verrouillée permet de s'introduire dans la maison, par ailleurs soigneusement fermée. La poussière et les toiles d'araignée qui couvrent l'antique table, les chaises et le buffet laissent supposer que cette pièce n'a guère été utilisée.

Cuisine : l'endroit paraît avoir récemment servi. On y trouve, çà et là, des poêles et casseroles sales. Les armoires contiennent tout un assortiment de conserves. Une miche de pain, sans doute relativement fraîche puisque la moisissure commence à peine à s'y installer, est posée sur un plan de travail.

Bibliothèque : la pièce semble avoir été régulièrement utilisée. Les murs sont cachés par des alignements de livres soigneusement classés. Des espaces vides sur les étagères marquent l'absence de certains volumes. Les investigateurs trouvent l'*Aide de Jeu n° 5* sur un bureau. Un jet d'Idée réussi indique que l'écriture est celle d'Edward.

L'étage

Débarras : il contient des caisses et des boîtes remplies de vieux vêtements et meubles. Les uns comme les autres semblent dater du siècle précédent. Une trappe dans le plafond (que l'on peut atteindre en empilant des caisses ou en grimpant sur les épaules d'un compagnon) donne accès au grenier.

Chambre d'ami 1 : cette pièce à l'ameublement spartiate ne semble pas avoir été utilisée depuis longtemps. Poussière et toiles d'araignée abondent.

Chambre d'ami 2 : simplement meublée d'un lit, d'une chaise et d'une coiffeuse, le tout couvert de poussière et de toiles d'araignée.

Chambre principale : confortablement meublée, cette pièce a été récemment utilisée mais ne présente guère d'intérêt si ce n'est la présence d'une photographie jaunie d'un jeune couple avec un bébé, remontant sans doute au tout début du siècle. L'inscription "Edward, 6 mois" est portée au dos. Il s'agit d'un cliché représentant Edward et ses parents.

Bureau : selon toute apparence, cette pièce a beaucoup servi. Des livres et des papiers s'empilent çà et là suivant ce qui semble bien être une tentative de classement. Un meuble classeur (FOR 15, la clé a disparu) contient l'*Aide de Jeu n° 6.*

On y trouve aussi le titre de propriété, daté de 1841, de "Ali-Mer Industrie". À la mort d'Hugh MacBain, la compagnie, fondée par Duncan MacBain, a été transmise au jeune Edward. Cette entreprise de fabrication d'aliments pour chat se situe sur le Quai Blaikie mais Edward n'avait jamais pris le temps de la visiter et prévoyait de la vendre. Une carte professionnelle est attachée au document. Remettez l'*Aide de Jeu n° 7* aux joueurs.



Aide de Jeu n° 5

Moi, Mortimer Drake, sain de corps et d'esprit, témoigne par la présente des événements de ce jour, le 20 juin 1910.

Cette femme qui se dit mienne n'est pas celle que j'ai épousée. Quelque chose d'abominable est en train d'arriver à Ula ; elle change, subissant quelque hideuse transformation. Ses traits, autrefois si beaux, sont maintenant grotesques, presque inhumains. Son regard est fixe, ses yeux globuleux, son nez flasque et aplati. D'une voix qui n'est plus qu'un horrible croassement, elle parle interminablement de rejoindre ses ancêtres et profère des jurons si blasphématoires que je ne les répéterai pas ici. Je ne sais pas quelle malédiction la frappe, mais il n'y a qu'une seule manière d'en finir.

Que Dieu me soit témoin, j'ai envoyé notre petit Edward chez mes chers cousins de Londres et chargé mon fusil ; je vais maintenant monter à l'étage et utiliser autant de cartouches qu'il faudra pour détruire cette chose croassante et bégayante qui se prétend mon Ula ; ensuite, enfin, je retournerai l'arme contre moi-même.

Pardonnez-moi...

Aide de Jeu n° 6

Salle de bains : la maison MacBain est équipée de l'eau courante. En plus des habituels toilettes et évier, cette salle de bains contient une grande baignoire à pieds entourée de rideaux.

Le grenier

On accède à cette pièce basse et petite par la trappe située dans le débarras. Le grenier ne semble pas avoir servi ces dernières années ; il est vide si ce n'est une importante quantité de poussière et toiles d'araignée.

La cave

On y trouve une chaudière à charbon à proximité d'une importante réserve de houille. Nombre de caisses et boîtes sont alignées le long des murs et contiennent essentiellement des vêtements usagés. Dans un coin, une malle marquée aux initiales "H. B." renferme plusieurs pantalons et chemises passablement usés et soigneusement pliés. Sur ces piles de linge se trouvent une paire de grandes mitaines noires, des lunettes aux verres bleu foncé et une vieille paire de grosses chaussures (un jet réussi d'Idée ou de Trouver Objet Caché attribue les usures et déformations qu'elles ont subies à des pieds malformés ou distordus par quelque maladie). Ce sont les affaires personnelles d'Hugh MacBain.

MALCOLM CHISHOLM
NOTAIRE
15 DESSWOOD PLACE
ABERDEEN
TÉL : 5890

Aide de Jeu n° 7

Au fond de la malle, sous les piles de linge, se cache une simple boîte de métal renfermant un parchemin moisi rédigé en chinois, *La Sagesse de l'Homme de la Mer*. Il a été ramené d'Orient par Duncan MacBain. Les investigateurs doivent réussir un jet de compétence Chinois ou trouver quelqu'un qui accepte de le leur traduire (il n'y a pas de département adéquat à l'Université mais il existe un petit quartier chinois près du port) pour en connaître le contenu. La lecture de ce texte dans sa version originale fait gagner 1 point en Mythe de Cthulhu. Donnez l'*Aide de Jeu n° 8* aux joueurs.

L'arrière-cour

Derrière la maison MacBain, comme derrière la plupart des maisons du voisinage, une étendue carrée et cimentée est entourée d'un mur de briques. Pas un brin d'herbe ne pousse dans cette cour à laquelle on accède par la cuisine ; elle est adjacente à d'autres arrière-cours sur les trois autres côtés. Cette enceinte noire est à l'abandon. Des rats se sont installés dans un coin de maçonnerie branlante ; ils se nourrissent des rebuts pourrissants entassés le long des murs.

Un tonneau fermé jouxte la porte de la cuisine. Si quelqu'un retire le couvercle et examine le contenu (de l'eau de pluie stagnante), un pseudopode gluant en jaillit soudain pour frapper quiconque se trouve à moins d'un mètre.

LA CHOSE DANS LE TONNEAU

FOR 10	CON 9	TAI 7	INT 4	POU 7
DEX 11	Déplacement 0		PV 8	

Bonus aux dommages : 0

Armes : Tentacule 30 %, 1D3.

Armure : 3 points de nerfs et de chairs gélatineuses.

Perte de Santé Mentale : La vue de cette abomination mineure coûte 0/1D3 points.

La chose dans le tonneau est la hideuse progéniture de Hugh MacBain et d'une entité inconnue. À sa naissance, il y a une dizaine d'années, elle était si monstrueuse, si manifestement



non humaine que MacBain comprit qu'il devrait la tenir pour toujours à l'abri des regards. La chose est maintenant un répugnant amas de chairs noueuses, vertes, pustuleuses, sans aucun trait humain. Elle ne peut se déplacer par elle-même car elle est congénitalement dépourvue de membres si on excepte l'unique tentacule qui lui sert à mettre sa nourriture en bouche. Ce pseudopode lui permet également de maintenir les curieux et les non comestibles à l'écart.

Malgré la terrible faim qui tenaille cette ignominie (seuls quelques chats en maraude lui ont servi de repas depuis la mort de Hugh MacBain), elle ne représente pas une réelle menace pour les investigateurs, beaucoup trop gros pour être consommés. Mais elle démontre clairement que la disparition du dernier des MacBain n'est certainement pas accidentelle.

Les autres pistes

Les voisins

Les habitants d'Albury Road ne peuvent guère renseigner les investigateurs sur Edward Drake : à son arrivée dans la maison MacBain, il s'est présenté à certains de ses voisins et a parlé de s'installer pour une période assez longue, mais il ne les a plus fréquentés ensuite. Il ne recevait pas, ou peu.

Les voisins ont, par contre, récemment noté la présence d'étranges personnages rôdant autour de la maison. Un vieux camion s'est garé à plusieurs reprises dans la rue ; on l'a aussi vu passer au ralenti devant la maison MacBain pour accélérer ensuite. Nul ne sait de qui il peut s'agir.

C'est en posant des questions sur Hugh MacBain que les investigateurs obtiennent le plus facilement des renseignements. Certains des voisins sont installés ici depuis longtemps et connaissaient l'oncle d'Edward Drake. Apparemment, Hugh MacBain souffrait des ravages d'une lente maladie qui l'avait défiguré. Plusieurs résidents d'Albury Road supposent même que sa disparition n'est pas accidentelle et qu'il s'agit plutôt d'un suicide. Les gens décrivent Hugh MacBain comme un homme discret qui n'entretenait que des relations polies mais distantes avec son entourage.

Si les investigateurs sont bien habillés ou bénéficient de jet de Crédit favorable, plusieurs voisins précisent des détails comme son regard fixe — il ne cillait jamais — ou une allure inquiétante, une étrangeté qu'il partageait apparemment avec son père. Une ou deux personnes mentionnent peut-être que les MacBain possédaient une fabrique d'aliments industriels sur le port.

Le professeur MacKendrick

Le professeur Ian MacKendrick, de l'Université d'Aberdeen, est un pionnier de l'océanographie. Il a fait quelques études préliminaires et rudimentaires des hauts-fonds de Dogger Bank, mais son rêve a toujours été de pénétrer les noires profondeurs du Trou du Diable. Une subvention de l'Université lui a donné sa chance en lui permettant d'obtenir une bathysphère (un prototype révolutionnaire prêté par le Musée Maritime). *L'Intrépide*, un bâtiment de la toute jeune Société Océanographique Britannique, a même été adjoint à l'expédition.

MacKendrick avait choisi pour l'accompagner le jeune Simon Murray, qui étudiait pour sa licence, et Edward Drake, de Londres, dont le savoir, l'enthousiasme et la compétence avaient suffisamment impressionné le professeur pour qu'il en fasse le troisième et dernier membre de l'équipe.

Ce que MacKendrick a trouvé au fond du Trou du Diable l'a horrifié. Aussi a-t-il décidé de le garder pour lui tant qu'il ne

Sous les vertes mers gisent les Antiques Maîtres, patients et puissants, emprisonnés quand les grandes cités sont tombées en poussière et que les océans ont recouvert les terres. Ils sont partis mais pas oubliés, ceux que servaient les Fils de l'Orient. Ces cultes aux signes et symboles incroyablement anciens se sont perdus dans le puits du temps, mais nos veines charrient toujours le sang de ceux qui servaient les Dieux Noirs. Bientôt les étoiles seront propices et Un de la Vieille Race surgira de la mer ; alors s'ouvrira l'ère étrange où le monde sera vôtre et vous saurez que le long sommeil de la mort a pris fin.

(sceau de) Wun Su-Yin,
dans la 112ᵉ année du règne mandchou.

Aide de Jeu n° 8

Un curieux bruit liquide, comme la nage de quelque chose, et maintenant un terrible tremblement dans les entrailles même de la terre, une vibration qui monte, comme si une créature géante marchait dans les profondeurs immergées de la planète ! Le bruit de succion de ces pas immenses, léthargiques, devient de plus en plus fort ; la brume s'insinue par les fissures qui entourent le hublot — quelque chose dans ce brouillard marin, une abomination bestiale sortie d'un cauchemar, une créature qui semble autrefois avoir été un homme et n'est maintenant

Aide de Jeu n° 9

saurait qu'en penser. Murray était pris d'un accès de délire et Drake avait promis de ne parler à personne de ce qu'ils avaient vu. Bientôt, le professeur disparut.

Juste avant que les investigateurs ne se mettent à sa recherche, MacKendrick est retrouvé mort dans le bureau de son domicile, sur Sunnybank Road. L'autopsie attribue la cause du décès à un arrêt cardiaque. Une note, que MacKendrick était en train de dactylographier au moment de sa mort, n'a pas attiré l'attention des autorités. Elle se trouve toujours dans le rouleau d'entraînement de sa machine à écrire.

Le professeur laisse derrière lui une veuve, Iris, et une fille adolescente, Pauline. D'après Iris, le bureau était étrangement humide quand elle y a trouvé le corps de son mari ; murs, sol et plafond étaient empreints de condensation "comme si quelqu'un avait laissé une bouilloire trop longtemps sur le feu".

Un jet de Persuasion réussi convainc la famille en deuil de laisser les investigateurs examiner le bureau, où ils découvrent les *Aides de Jeu n° 9* et *n° 10*. Interrogées sur le document qu'était en train de dactylographier le professeur, ces dames ne savent que répondre. À leur connaissance, MacKendrick n'écrivait pas de fiction.

Nous descendions, à travers des bancs de cabillauds et harengs curieux, dans le Trou du Diable. La végétation qui s'accrochait aux parois de ce gouffre immense semblait nous saluer avec langueur au rythme des courants. Bientôt la mer devint d'un noir d'encre, ce qui nous fit allumer les projecteurs. À cette profondeur, peut-être cent cinquante mètres, les bancs de poissons avaient disparu.

La végétation s'épaississait et il semblait que nous entrions dans un monde complètement autre. On croyait voir des formes — des ombres dans l'obscurité — passer juste hors de portée de nos projecteurs.

Et c'est alors que nous l'avons vue. Là, dans les cercles de nos projecteurs — une cité d'une taille colossale, emprisonnée sous les vagues de cette mer glacée ! Elle devait être vieille de milliers et milliers d'années ; elle était couverte par les incrustations qui avaient poussé pendant des siècles sans nombre, mais ses lignes gigantesques n'étaient guère déformées par le temps.

Cette étrange cité n'avait pas été construite à l'usage des humains — c'était immédiatement évident : les angles fuyants, démentiels, ne semblaient ni concaves ni convexes. Murray était frappé de stupeur ; il se mit à bredouiller à propos de quelque horreur indéterminée qui devait être emprisonnée dans ces monolithes cyclopéens.

Nos projecteurs nous permettaient seulement de deviner les limites de cette terrible cité, titanesque, tentaculaire, mais nous pouvions distinguer des navires — des dizaines de bateaux — brisés et posés dans un équilibre précaire sur les innombrables terrasses de cet abysse sans nom : baleiniers, chalutiers, cargos de bois ou d'acier, voiliers et vapeurs !

J'étais saisi par le vertige et la nausée mais je voulais en voir plus. Le jeune Murray était cependant pris d'une telle hystérie qu'il n'était pas envisageable de continuer l'exploration : il hurlait et battait des bras comme un fou furieux. D'évidence, il représentait un danger autant pour nous que pour lui-même. Nous avons donné le signal à L'Intrépide au-dessus de nous et avons aussitôt commencé à monter.

C'est alors, tandis que nous étions hissés vers la surface et la sécurité, que nous avons vu une horreur qui surpassait tout ce que nous avions déjà vu ; une silhouette au-delà de l'imagination la plus impie, le gardien de cette crypte immergée, se vautrait dans ces sombres profondeurs. Pire, l'abomination semblait nous suivre à distance. Heureusement, Murray s'était alors déjà évanoui. Quand nous avons — enfin — percé la surface à côté de L'Intrépide, j'en ai ressenti un soulagement incroyable.

Aide de Jeu n° 10

Dossier concernant le meurtre de Mortimer Drake

Pour résumer, ce mince dossier indique que le corps de Mortimer Drake a été trouvé dans une mare de sang au pied de l'escalier, au rez-de-chaussée de sa résidence d'Albury Road. Le corps était couvert de profondes coupures et, selon toute apparence, avait été tailladé un grand nombre de fois par des couteaux aiguisés comme des rasoirs. Un fusil de chasse chargé se trouvait à quelques pas de lui. Le coroner a conclu que Drake avait été victime d'un meurtre.

L'autopsie a révélé que le bras gauche, la hanche droite et le cou étaient fracturés, probablement suite à une chute dans l'escalier. Aucun couteau correspondant à l'arme du meurtre n'a été retrouvé dans la maison ou aux alentours.

Mrs. Drake n'était pas sur place. Depuis, elle est restée introuvable et est toujours recherchée comme témoin. Il se peut qu'elle se soit suicidée et qu'il s'agisse d'un cas de meurtre et suicide. Aucun autre suspect possible n'est apparu lors de l'enquête et la police a rapidement épuisé les maigres pistes disponibles.

Techniquement, le dossier est encore ouvert mais aucun travail n'est venu s'y ajouter depuis plus de dix ans.

Aide de Jeu n° 11

La police d'Aberdeen

Les investigateurs peuvent s'adresser au poste de police, installé dans un beau bâtiment de granit du 19e siècle sur Union Street, pour obtenir l'adresse d'Edward Drake (sur une réussite de Persuasion ou Baratin) qui figure toutefois dans le bottin téléphonique local à *MacBain, Hugh*.

Le décès de Mortimer Drake : aucun policier directement attaché à l'enquête n'est encore en service. Si les investigateurs sont patients, le sergent de garde se laisse convaincre, grâce à un jet réussi de Persuasion, de retrouver le vieux dossier de police dans les archives. Remettez l'*Aide de Jeu n° 11* aux joueurs.

L'opinion du sergent de garde, même si elle est essentiellement exacte, n'en reste pas moins naïve et trompeuse, comme l'indique un jet réussi de Psychologie.

La mort d'Hugh MacBain : cette affaire est classée à la rubrique "Disparus : Présumés Morts". Après la découverte de la barque chavirée de MacBain, une fouille approfondie de la rade a été menée, en vain.

La disparition d'Edward Drake : les investigateurs apprennent facilement que l'Inspecteur Martin Sutherland est chargé de cette enquête. On peut le rencontrer sans problème dans son bureau aux heures ouvrables. Il se montre aussi intéressé par les investigateurs qu'ils peuvent l'être par ce qu'il a à leur dire. Il accepte sans hésitation un échange de renseignements avec eux car il manque de pistes et n'a pas complètement éliminé la possibilité que Drake ait simplement quitté Aberdeen sans en informer personne. Sutherland n'exclut pas non plus que Drake ait été victime de quelque agression mais il juge la chose improbable. Son enquête ne lui a, jusqu'ici, apporté aucun suspect, mobile ou preuve.

Il aimerait pourtant comprendre pourquoi les hommes de cette famille disparaissent systématiquement ou meurent avant l'âge ; lui aussi s'est intéressé aux vieux dossiers. Un jet réussi de Psychologie montre qu'il considère maintenant les investigateurs comme sa piste principale, sans toutefois les soupçonner de meurtre. Si une enquête de routine à leur sujet suggère un mobile possible, il ne manque pas de lâcher ses hommes sur eux.

Il ne sait encore rien de la mort du professeur MacKendrick. Quand il apprendra ce décès et l'internement de Simon Murray à la Maison Royale de Santé Mentale, il aura bien d'autres questions à poser.

MARTIN SUTHERLAND, 37 ans, inspecteur de police

FOR 12	CON 12	TAI 13	INT 13	POU 12
DEX 11	APP 10	ÉDU 15	SAN 60	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Revolver Webley 70 %, 1D8 ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd.

Compétences : Baratin 45 %, Conduire Automobile 40 %, Discrétion 65 %, Droit 50 %, Écouter 75 %, Marchandage 60 %, Premiers Soins 60 %, Psychologie 65 %, Se Cacher 40 %, Suivre une Piste 15 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Sutherland est un rouquin costaud qui arbore des moustaches en guidon et un bon sens intransigeant. Son accent local est impeccable bien qu'il ait été élevé dans les Lowlands. Il suit scrupuleusement les règles et attend que chacun fasse de même. Il ne montre aucune compassion envers ceux qui violent la loi.

Cimetière Municipal d'Aberdeen

Ce cimetière, immense et désordonné, se situe à l'intersection de la Great Western Road et de Holburn Street. Il est entièrement entouré d'une grille de fer forgé ; une étroite allée de gravier conduit à la maison du gardien. De nombreuses tombes sont vieilles de plusieurs siècles. Chaque heure de recherche dans les allées de sépultures bordées d'arbres donne droit à un jet de Trouver Objet Caché susceptible de mener à une des trois tombes qui suivent. La réussite d'un jet de Crédit et un don de quelques shillings persuadent le gardien de situer sur une carte les trois simples dalles.

Mortimer Drake (1879-1910)
Howard MacBain (1779-1828)
Emma MacBain (1781-1826)

Les investigateurs peuvent chercher tant qu'ils veulent, ils ne trouvent pas les tombes de Duncan, Duncan II, Ewen, Hugh et Ula.

Mieux vaut visiter le cimetière de jour car le gardien a un fusil et une dent contre les rôdeurs nocturnes. Les pilleurs de tombes ne sont pas seulement une légende ici. Quiconque traîne dans l'enceinte au milieu de la nuit est donc soupçonné de cet abominable crime.

IVOR CONNOLLY, 61 ans, gardien de cimetière

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 14	POU 13
DEX 11	APP 10	ÉDU 8	SAN 60	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Matraque 50 %, 1D6 + bd ; Calibre 12 40 %, 4D6/2D6/1D6.



Compétences : Bibliothèque 50 %, Conduire un Corbillard Attelé 40 %, Déclamer du Robert Burns 44 %, Discrétion 30 %, Histoire du Cimetière 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Ce solide gaillard à la barbe drue et au romantisme exubérant ne peut être d'un grand secours aux investigateurs. Il est capable de réciter nombre des poèmes ossianiques, une saga poétique plus ou moins authentique qui a autrefois connu un certain succès, et connaît bien les œuvres d'Edgar Poe, "Le Corbeau" en particulier. Il n'aime pas que des étrangers arpentent son cimetière car cela peut déranger les morts qui sont alors tentés de marcher comme le font les vivants, ce qui l'oblige à se montrer prudent la nuit.

Un jet réussi de Psychologie montre que Connolly ne croit pas vraiment à ces contes, même s'il aime à s'en effrayer.

Aide de Jeu n° 12
17 octobre 1927

Un Professeur Renommé s'éteint

Condoléances

Le professeur Ian MacKendrick, de l'Université d'Aberdeen, a été victime, selon toute apparence, d'une crise cardiaque fatale la nuit dernière. Il a été retrouvé mort par sa famille ce matin.

Depuis longtemps installé dans notre ville, le professeur MacKendrick a enseigné à l'Université pendant 23 ans et recevait l'admiration et le respect de ses étudiants comme de ses collègues qui le regretteront beaucoup.

Le professeur MacKendrick était un chercheur éminent dans le domaine de la talassographie, ou de l'océanographie comme on l'appelle maintenant, et il avait publié nombre d'articles et livres scientifiques.

Il est le troisième membre d'une récente expédition en bathyscaphe à faire parler de lui dans la presse. Le premier, Mr. Simon Murray, avait été hospitalisé suite à une maladie non précisée à son retour de l'expédition. Hier, le second membre, Mr. Edward Drake, a été porté disparu par la police.

Le professeur MacKendrick laisse derrière lui une veuve, Iris, et une fille, Pauline.

Scott's Creeping Bent for Perfect Lawns!

Aide de Jeu n° 13
16 octobre 1927

Un résident d'Albury Road a disparu

Appel public de la police

Edward Drake, 22 ans, a disparu depuis lundi soir, ont annoncé aujourd'hui les autorités.

Mr. Drake a été vu pour la dernière fois par un de ses voisins alors qu'il quittait son domicile d'Albury Road vers 19 h. La police ne parle ni d'enlèvement ni d'agression ; Drake, londonien d'origine, pourrait être rentré en Angleterre.

Toute personne qui détiendrait des informations liées à cette affaire est invitée à contacter l'inspecteur Martin Sutherland de la Police d'Aberdeen aussitôt que possible.





La Maison Royale de Santé Mentale

Simon Murray, d'Édimbourg, le troisième membre d'équipage du bathyscaphe, est actuellement un patient de la Maison Royale de Santé Mentale installée sur Berryden Road. Cet asile d'aliénés est un brillant exemple de la psychiatrie britannique : propreté, efficacité et dignité y règnent. L'établissement est ouvert aux visites autorisées par l'équipe médicale de 9 h à 17 h du lundi au vendredi. Pour voir Murray, il faut présenter des références médicales, des lettres d'introduction ou réussir un jet de Crédit ou de Persuasion.

Le malade est recroquevillé dans un coin de sa salle capitonnée et marmonne pour lui-même. Quand il remarque les visiteurs, il commence à divaguer, "Les vagues... les vagues... au fond du Trou... sous les vagues... sans fin, sans fin... montez ! Montez ! Les murs... respire — vivante ! Cette chose ! Montez ! Montez !".

Pendant cet entretien, un jet réussi de Psychologie suggère que Simon Murray a subi un terrible choc ayant provoqué une profonde dépression nerveuse. Ce qu'il a vu, ou croit avoir vu, est sans doute la cause de son état.

Il se met ensuite à hurler et à délirer. Le personnel se précipite pour lui administrer un sédatif et faire sortir les investigateurs.

Aide de Jeu n° 14
10 octobre 1927

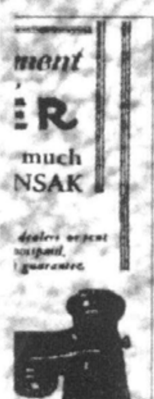
Un navire arrive pour étudier la Mer du Nord

Le bâtiment à moteur *L'Intrépide*, un prêt de la Société Océanographique Britannique, est arrivé à Aberdeen pour participer aux explorations que l'Université d'Aberdeen va mener en Mer du Nord. Il est maintenant au mouillage.

Une équipe d'exploration de l'Université, dirigée par le professeur Ian MacKendrick, va se servir de la bathysphère prototype du Musée Maritime pour des recherches dans la zone de Dogger Bank.

Dogger Bank est une des plus importantes aires de pêche du monde. MacKendrick espère déterminer tous les facteurs qui font de cette zone une frayère si favorable pour une grande variété de poissons.

Aide de Jeu n° 15
3 mai 1927



L'orage imprévisible emporte un de nos concitoyens

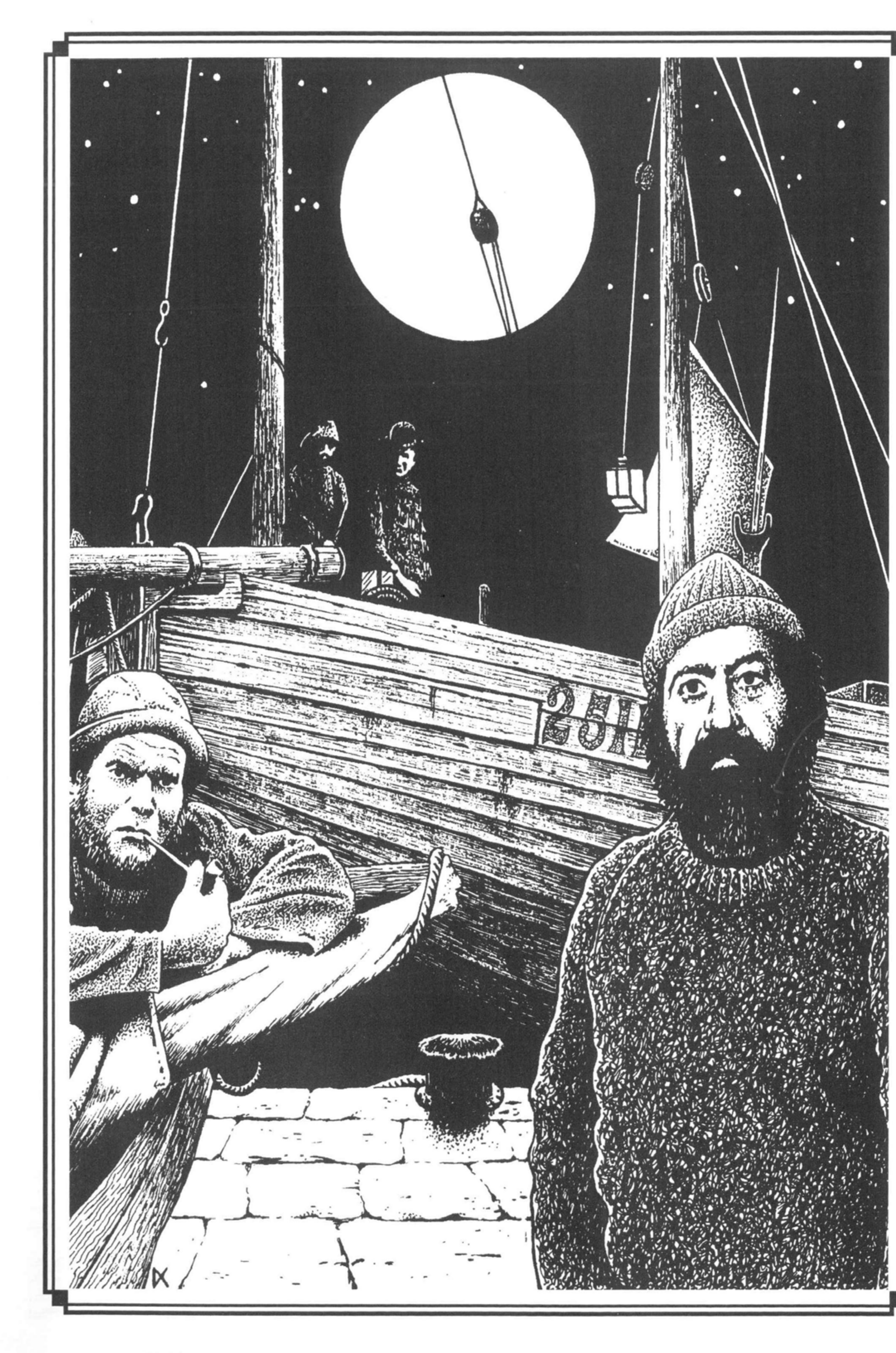
Hugh MacBain est présumé noyé après que sa barque a chaviré hier à la sortie du Bassin Albert, pendant ce qui a été décrit comme un orage imprévisible et soudain.

Malgré des recherches répétées, les autorités n'ont pu retrouver Mr. MacBain qui a dû être emporté au large.

Les autorités redoutent le pire car peu d'hommes peuvent résister si longtemps au froid de la Mer du Nord.

MacBain vivait en reclus et se disait savant. On pense que son parent le plus proche est un neveu londonien, Edward Drake.




251

Aide de Jeu n° 16
13 septembre 1925

INCENDIE AU MUSÉE

5 000£ de dégâts

Plusieurs expositions détruites

Par M. Ferguson

Un incendie inexpliqué s'est déclaré dans la cave du Musée Maritime cette nuit. On estime les dommages à quelque 5 000£. Aucun blessé n'a été signalé parmi les servants des nombreux véhicules anti-incendie engagés dans la lutte contre les flammes.

Un spectateur a manqué s'évanouir après avoir inhalé "des vapeurs abominables de poisson pourri" mais l'homme a pu repartir sain et sauf de l'hôpital après quelques heures d'observation.

Bien qu'aucune flamme n'ait été vue par les spectateurs, d'importants nuages d'une épaisse fumée noire se sont à deux reprises déversés par les fenêtres cassées.

Les dommages que le bâtiment lui-même a subis sont, d'après les représentants du musée, très limités mais plusieurs expositions irremplaçables ont été détruites, dont la dépouille récemment découverte d'un ichtyoïde qui avait connu les honneurs de la presse.

Le feu a été découvert par le veilleur de nuit du musée qui l'a promptement signalé.

Le très révérend Einar Hodin de St. Bliss, un administrateur du musée, a exprimé sa perplexité et précisé qu'il avait personnellement inspecté cette partie de l'établissement et les précautions prises contre l'incendie il y a quelques jours à peine. "Dieu merci, personne n'a été blessé", a-t-il ajouté.

Plusieurs sapeurs-pompiers se sont dit effarés par la chaleur intense dégagée par le feu et ont suggéré qu'elle devait être le fait de quelques agents chimiques mais ils n'ont pu appuyer ces dires par aucune preuve.

La Brigade du Feu d'Aberdeen est actuellement en train d'enquêter sur les causes de cet incendie.

Aide de Jeu n° 17
12 septembre 1925

Étrange prise à Dogger Bank

La dépouille d'une mystérieuse créature ramenée à terre

Les restes d'un spécimen de vie marine encore inconnu de la science ont été ramenés par un chalutier norvégien qui pêchait à Dogger Bank ; l'événement a été annoncé aujourd'hui avec émoi par les scientifiques de l'Université.

Lars Nygard, le capitaine du *Vikenberg*, décrit la chose ainsi : "deux mètres de long, une peau vert de gris épaisse et écailleuse ; la tête et le corps sont ceux d'un très gros poisson mais il y a ces deux espèces de gros bras presque humains".

L'équipage finissait de ramener le filet à bord quand il a découvert les restes décomposés de cette étrange créature.

D'après Nygard, les marins étaient si perturbés qu'ils "voulaient la rejeter à la mer, mais j'ai pensé qu'une trouvaille aussi inhabituelle devait être vue par des scientifiques".

Ce capitaine progressiste a fait déposer la dépouille dans la glace et navigué toute la nuit pour rejoindre notre ville afin de remettre sa découverte à la plus proche université.

Les professeurs Ian MacKendrick et Holmodelley Bishop-Price ont discuté aujourd'hui de cette découverte avec les reporters et prévoient de publier des articles à son sujet. MacKendrick a parlé avec enthousiasme d'envoyer une cloche de plongée dans ces hauts-fonds "pour découvrir ce qui s'y trouve exactement !". Les pêcheurs locaux ont sagement hoché la tête en entendant la nouvelle. "La mer est pleine de choses dont on ne sait rien", a avancé l'un d'entre eux. "On n'en parle pas parce qu'on ne nous croirait pas", a ajouté un autre.

La dépouille a été remise au Musée Maritime pour un examen plus poussé.





Le chalutier norvégien Vikenberg

—whether it concerns the spelling, pronunciation, or meaning of a word; a fact about a famous character, or historical event, or geographical point; some detail of science, business, government, literature, or any

Le Dr. Peter Cameron, le thérapeute en charge, est un Anglais soigné avec lunettes, tempes grises et blouse blanche. Il explique ainsi l'état de son patient : "Pour ce que nous en savons, Mr. Murray était un jeune homme raisonnablement stable qui n'avait connu aucun trouble mental, mais ce sont souvent ceux qui paraissent les plus rationnels qui montrent un visage contraire sous certaines conditions. D'où sa dépression présente.

"Il semble que c'est la part qu'il a pris dans cette exploration océanographique de l'Université qui a déclenché le problème. Je serai franc ; son état est grave. J'ai vu des vétérans de la Guerre qui n'avaient pas subi autant de dommages. Son esprit a fait retraite et seul le temps pourra peut-être le ramener à la surface. Il souffre sans doute de troubles multiples dont le moindre n'est pas celui que nous appelons talassophobie : la peur de la mer. Cette peur l'habitait certainement depuis toujours sans qu'il le sache mais elle a pris le dessus quand il est entré dans ce bathyscaphe pour plonger dans les eaux grises."

Si les investigateurs présentent au Dr. Cameron le journal du professeur MacKendrick, ou d'autres éléments similaires, cela le plonge dans la perplexité sans le convaincre : "Il semble que Mr. Murray n'était pas seul à connaître cette peur profonde. Bien sûr, ce que vous me montrez doit être une conséquence de cette terreur, peut-être venue s'additionner à la terrible pression que font subir à l'esprit humain de telles explorations ; cela ne correspond à aucune réalité."

Les Archives Municipales

Situé sur King Street, ce solide bâtiment de construction récente est ouvert, de 9 à 17 h, du lundi au vendredi. Obtenir l'information désirée passe par la réussite d'un jet de Baratin ou de Persuasion. Quantité de certificats de naissance MacBain sont enregistrés ici, mais les documents de mariage ou de décès sont étonnamment peu nombreux. Les lourds registres où sont notés ces événements portent des listes numérotées et classées dans un ordre chronologique presque exact. Il y a bien un trou d'une centaine d'années pendant lesquelles trois générations d'épouses MacBain ne sont pas mentionnées, comme l'indiquait l'arbre familial dessiné par Edward.

Le préposé est un insolent marxiste qui lit ostensiblement des journaux turfistes pendant son travail. Interrogé sur ces trois générations manquantes, il lève la tête pour affirmer que le prolétariat n'est pas tenu de donner aux maîtres qui lui sucent le sang des informations d'aucune sorte. Il retourne ensuite à son journal hippique.

Le Soir d'Aberdeen

Installés sur Union Street, les bureaux de ce quotidien populaire d'Aberdeen, fondé en 1879, sont ouverts en semaine de 9 à 17 h et de 13 à 17 h le samedi. Un exemplaire du Soir d'Aberdeen coûte un penny.

Les locaux sont depuis longtemps devenus trop petits et le journal a désespérément besoin d'un domicile plus vaste. Les employés travaillent dans des compartiments minuscules et d'étroits couloirs. Une lettre d'introduction et un bref entretien (ou des jets réussis de Persuasion et Crédit) suffisent pour obtenir l'accès des archives du journal, à la cave. Localiser des articles pertinents dans ce fatras de publications accumulé pendant près d'un demi-siècle n'en reste pas moins une tâche effrayante, même quand on connaît à peu près la date de ce qu'on recherche. Pour chaque heure de fouille, un jet réussi de Bibliothèque permet de retrouver un de ces six articles : les *Aides de Jeu n° 12, 13, 14, 15, 16, 17.*

Pendant cette activité, les investigateurs vont sans doute croiser Margaret Fergusson, une journaliste couvrant actuellement les nouvelles locales. Elle peut donc être utilisée par le Gardien pour orienter des investigateurs en panne dans la bonne direction (ou pour les alimenter en indices trompeurs et fausses pistes) si le besoin s'en fait sentir.

Miss Fergusson est une rousse indépendante et pleine d'entrain qui approche de la trentaine. Elle est toujours de bonne humeur et soigneusement habillée. Élevée dans un solide bon sens presbytérien, elle n'est pas prête à accepter des histoires de cités aquatiques et d'hommes-poissons. Elle partage avec une amie un appartement sur Westburn Road.

MARGARET FERGUSSON, 28 ans, reporter

FOR 9	CON 10	TAI 10	INT 14	POU 12
DEX 12	APP 14	ÉDU 15	SAN 60	PV 10



Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6.

Compétences : Baratin 60 %, Bibliothèque 60 %, Gros Titres Lapidaires 55 %, Persuasion 50 %, Psychologie 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

L'Université d'Aberdeen

L'essentiel de l'Université est domicilié entre Gallowgate Street et North Street dans un ensemble de bâtiments dont certains sont vieux de quatre siècles. Si les investigateurs demandent le professeur Ian MacKendrick, on leur répond qu'il a pris une semaine de vacances. Une question polie au portier permet d'obtenir son adresse, à quelques minutes de marche.

Si les investigateurs se présentent ici après la mort du professeur, les enseignants et le personnel sont en deuil mais n'ont aucune information à offrir. Personne ne sait ce que l'équipage du bathyscaphe a vu dans le Trou du Diable.

Les bureaux de l'Université ne sont ouverts qu'en semaine, de 8 à 18 h. Les tuteurs et enseignants résidents ont généralement leur propre emploi du temps. Le portier peut offrir une aide efficace, si on fait appel à lui.

La réussite d'un jet de Baratin ou de Persuasion permet d'accéder au bureau de MacKendrick qui n'est, de toute façon, pas verrouillé. Au milieu des piles de livres, de mémoires d'étudiants et de journaux scientifiques, les investigateurs trouvent une lettre prête à être envoyée au professeur Henry Armitage, Université de Miskatonic, Arkham, Massachusetts. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 18* s'ils décident d'ouvrir l'enveloppe.

La Bibliothèque Centrale

Une visite à cet imposant bâtiment de Skene Street (ouvert de 10 à 18 h en semaine et de 13 à 17 h le week-end) va fournir certains documents intéressants. Dans ce labyrinthe de livr manuscrits et textes divers, chaque heure de recherche su d'un jet réussi de Bibliothèque permet à un investigateur découvrir un des ouvrages suivants.

Contes de la Mer du Nord, par P.A. Logan, Édimbourg, 19 C'est un recueil de contes et légendes de la Mer du Nord, r semblant aussi bien les premières histoires de serpents de r des Vikings du huitième siècle que des rapports récents du siècle. Donnez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 19*.

Des récits similaires ont été enregistrés à diverses occasi sur la route Édimbourg-Oslo ces quarante dernières anné mais il semble que ces visions interviennent plus fréquemm sur les routes Hull-Oslo, Hambourg-Édimbourg, Hambou Newcastle.

Vestigium Scoticum, par D. MacAonghais, Édimbourg, 16 Ce livre est manquant. Personne à la Bibliothèque ne sai quoi correspond ce titre, où il se trouve et quand il a dispa La bibliothécaire, Mrs. Alice Paton, suggère aux investigate qui tiennent à en obtenir un exemplaire une visite des no breux marchands de livres rares et d'occasion d'Aberdeen.

La Généalogie des Clans, par Clive MacRae, Glasgow, 19 Un ouvrage de référence sur les clans écossais. Il contient intéressant passage sur le clan MacBain ; remettez a joueurs l'*Aide de Jeu n° 20*.

Livres rares

"Le meilleur d'Aberdeen" proclame la pancarte au-dessus ce petit commerce de Beechgrove Terrace où règne une od de renfermé. Le propriétaire, Andrew Bruce, vit à l'étage. C' un octogénaire distrait et aimable. Sa boutique est ouverte 10 à 17 h en semaine et de 11 à 17 h le samedi. Au milieu empilements de Shakespeare, Dickens, Brontë, Bunyan Burns, coincé entre de vieilles éditions des *Contes de Canter ry* et d'*Ivanhoé*, se trouve un vieil exemplaire du *Vestigium S ticum*. Il est découvert sur une réussite de Trouver Objet Cacl

Mr Bruce ne se souvient pas comment il a obtenu ce li mais il suppose qu'il faisait partie d'un lot acheté à un parti lier. Bien qu'il ne sache rien de sa valeur occulte, il est tou fait conscient de son antiquité : il demande la somme princi de 25£ pour cette édition originale, voire plus s'il devine c les investigateurs y tiennent désespérément.

Vestigium Scoticum, par D. MacAonghais, Édimbourg, 168 ce livre s'est attiré les foudres de l'Écosse puritaine du dix-s tième siècle en raison de ses thèmes obscurs ; il a bien souv reçu l'étiquette d'ouvrage "blasphématoire". Deux passag sont intéressants. Chacun d'eux est repéré en feuilletant livre sur un jet de Chance réussi. Donnez aux joueurs qui remarquent l'*Aide de Jeu n° 21* et l'*Aide de Jeu n° 22*.

Ce vieil ouvrage mangé par les vers donne un bonus de +5 en Mythe de Cthulhu et occasionne une perte de Santé Men le de 1/1D6 points. Il a un multiplicateur de sorts de x1 contient deux sortilèges : Contacter une Larve Stellaire Cthulhu et Contacter un Profond.

Malcolm Chisholm, notaire

Le bureau de Mr. Chisholm se situe au rez-de-chauss d'une maison de Desswood Place, près de Forest Road. C sholm est un homme corpulent qui mâchouille son cigare apprécie à l'occasion un verre de cognac. Étant l'exécuteur t tamentaire de Hugh MacBain, il a contacté Edward Drake Londres et lui a fait savoir qu'il était le seul héritier. Qua Drake est arrivé à Aberdeen, Chisholm lui a présenté son hé tage : la maison d'Albury Road (et tout son contenu) et le ti de propriété d'AliMer Industrie. Le legs ne mentionnait aucu somme d'argent ; apparemment MacBain n'aimait pas l banques et toutes les liquidités qu'il pouvait avoir se trouvaie probablement dans la maison.

Cher Professeur Armitage,

Je vous écris cette lettre dans l'espoir que vous pourrez m'apporter votre aide dans une affaire extrêmement inhabituelle. Acceptez, je vous prie, mes excuses car je n'ai ni le temps ni le désir de vous expliquer la situation en détail.

Qu'il me suffise de dire que j'ai entendu certaines rumeurs concernant les événements récents intervenus au Récif du Diable (Devil Reef) sur la côte du Massachusetts. Les contes qui me sont parvenus comportent d'inquiétantes similitudes avec ce que j'ai pu voir de mes propres yeux dans une faille sous-marine appelée le Trou du Diable près de Dogger Bank en Mer du Nord. Je suis certain d'avoir attiré l'attention de ceux du dessous. Ils n'aiment pas que des étrangers apprennent ce qu'ils désirent garder secret. Je ne sais pas combien de temps il me reste avant qu'ils ne s'en prennent à moi. Comprenez, je vous prie, Professeur Armitage, qu'il ne s'agit pas d'un canular et que je ne suis pas fou — pas encore tout au moins.

Je vous prie donc d'avoir l'extrême amabilité de m'envoyer — dans les délais les plus brefs — toutes les informations que vous pourriez avoir en votre possession et qui pourraient être liées à cette affaire.

Sincèrement, professeur Ian MacKendrick

Université d'Aberdeen

Aide de Jeu n° 18

Chisholm, un homme chaleureux qui approche de la quarantaine, ne sait rien qui puisse éclairer la disparition de Drake. Concernant Hugh MacBain, il n'a pas grand-chose à dire à moins qu'un investigateur ne réussisse un jet de Crédit ; il rapporte alors que "c'était un drôle de corps, cet Hugh MacBain ; vous l'auriez appelé tartufe, j'imagine. Il n'est venu me voir qu'une seule fois, pour enregistrer son testament. C'était il y a seulement quelques semaines. À croire qu'il savait qu'il allait mourir".

Les passagers du vapeur *Sleipner*, parti d'Oslo pour Aberdeen en 1922, rapportent avoir vu d'étranges lueurs sous les eaux et des formes sombres nageant à tribord. Ces lumières et ces formes ont disparu avant que des membres de l'équipage aient pu les voir à leur tour. Des incidents de cette nature sont relativement fréquents en Mer du Nord, aussi les marins expérimentés ne prennent-ils pas ces histoires de "Lumières du Diable" au pied de la lettre et les accueillent-ils sagement avec un discret hochement de tête de connivence.

Aide de Jeu n° 19

Le Musée Maritime

Le musée est logé dans deux maisons du seizième siècle sur Ship Row, une des artères médiévales qui rayonnent du port. Il est ouvert au public du lundi au samedi de 10 h à 17 h.

Rez-de-chaussée

Ces galeries retracent le développement initial du port d'Aberdeen depuis la jetée nord originale (1781) jusqu'aux booms successifs de la pêche. Les maquettes de bateaux présentées comprennent diverses répliques évoquant la période pré-vapeur. Une exposition est consacrée au commerce du thé de Chine. Elle mentionne Duncan MacBain comme un capitaine de clipper de premier plan, ainsi que son fils. Une autre exposition intitulée "Mémorial aux Âmes Courageuses Perdues en Mer" comprend certains noms familiers.

Duncan MacBain — 1849, Mer du Nord
Duncan MacBain II — 1869, Mer du Nord
Ewen MacBain — 1891, Dogger Bank

Premier étage

L'histoire de la construction navale est retracée depuis les premiers petits vaisseaux à voiles avec un intérêt particulier pour les clippers du commerce du thé. On y trouve exposé comme "porte-bonheur de marin" du 19e siècle un objet de bois long de quinze centimètres et moitié moins large, représentant une sorte de tête de pieuvre d'où surgirait une masse de tentacules ou de palpeurs. Un jet réussi en Mythe de

À Aberdeen, les archives du 19e siècle sont curieusement incomplètes. On n'y trouve aucune mention de trois générations d'épouses MacBain après la date de 1801, date du mariage d'Howard avec Emma Douglas. On croit que leur fils, Duncan [né en 1805], capitaine de clipper, prit comme femme une native de l'Orient. Le fils et le petit-fils de Duncan pourraient avoir fait de même. Quoi qu'il en soit, le mariage d'Ula MacBain et de Mortimer Drake, en 1902, replace la généalogie du clan MacBain sur les voies balisées.

Aide de Jeu n° 20

Cthulhu suggère qu'il s'agit d'une représentation du Grand Cthulhu ou, peut-être, d'une Larve Stellaire.

GRAHAM KILBRIDE, 49 ans, directeur

FOR 10	CON 10	TAI 11	INT 16	POU 14
DEX 11	APP 10	ÉDU 18	SAN 60	PV. 11



Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Aucune.

Compétences : Anthropologie 60 %, Archéologie 40 %, Bibliothèque 80 %, Comptabilité 45 %, Crédit 30 %, Géologie 45 %, Histoire Naturelle 80 %, Latin 40 %, Persuasion 20 %.

Le Dr. Kilbride est un gentleman affable qui approche de la cinquantaine. Ses vêtements sont bien coupés et le costume trois-pièces est le seul dans lequel il soit à l'aise. Ferme supporter des théories scientifiques établies, il n'a pas de temps à perdre avec les spéculations délirantes "d'amateurs assoiffés de publicité". Même s'il croit à l'existence possible d'espèces marines encore inconnues de l'homme, il ne peut que trouver complètement ridicules des histoires d'hommes-poissons ou de vastes cités immergées.

Si les investigateurs s'enquièrent de l'étrange dépouille ichtyoïde ou de l'incendie qui l'a détruite, le Dr. Kilbride déclare qu'il s'agissait simplement de la carcasse décomposée d'un phoque ou d'un morse et que l'incendie était l'œuvre de vandales (sans rapport avec l'exposition). Un jet réussi de Psychologie montre qu'il n'est pas aussi sûr de ces explications qu'il le voudrait.

L'exploration du Trou du Diable

Le musée participe aux recherches en cours, comme l'étude de océanographique du Trou du Diable. Le conservateur du Musée, le Dr. Kilbride, déçu par les résultats de la première expédition, espère qu'un jour une nouvelle plongée sera organisée. "La technologie est nouvelle", explique-t-il, "mais je pense qu'elle nous fera bientôt faire des découvertes fantastiques !".

La chose ne se dit qu'à mots couverts, mais certains pêcheurs de ce Bourg sis entre Dee et Don sont réputés chercher les faveurs de celui qu'ils croient reposer sous les eaux sombres et froides de la mer qui sépare l'isle des Bretons des terres scandinaves des Nordiques.

Aide de Jeu n° 21

Eilidh MacMhuirich, brûlée sur le bûcher en 1676 pour hérésies contre Dieu et qui se serait associée à des puissances au-delà du savoir mortel, lança bel et bien cette malédiction avant que d'être exécutée : Puisse celui qui est Seigneur du Trou s'élever à nouveau de sa tombe marine pour prendre ce qui est sien ; cette crypte pourrie abrite les portes des cent un enfers ; puisse son pouvoir croître ! Quand il brisera ses chaînes et noiera le monde du dessus, l'Humanité tremblera et périra dans son sillage !

Aide de Jeu n° 22

Le marché au poisson

Au bas de Market Street, sur le Bassin Albert, le vieux ma ché au poisson est un lieu animé. Quand il bat son plein, u foule d'acheteurs, négociants et pêcheurs marchandent pr des caisses débordantes de poissons de toutes sortes. Tous l jours à 7 h, le public peut assister à la vente aux enchères.

C'est au milieu de cette pagaille et cacophonie qu'un vi ivrogne aux cheveux blancs répondant au nom d'Archiba Burns a élu domicile. Il dort au milieu des étalages et empes donc le poisson. Maigre et presque édenté, Archie aime à cit Robert Burns (dont il assure descendre en ligne directe) peut, moyennant le don d'une ou deux bouteilles d'alcool, ra porter ce qui suit aux investigateurs qui posent des question sur la famille MacBain :

"Y f'saient commerce avec les lointains de la teh' et z'ont ram'né d'étranges choses avec eux."

Si les investigateurs l'interrogent sur des événements étranges et/ou des articles curieux à Aberdeen, ou sur le Trou du Diable, (tout en continuant les paiements en "liquide") Archie raconte ce qui suit avant de s'écrouler ivre mort :

"Ben vrai, c'est l'doigt dans l'cabestan qu'vous mettez là. Y'a beaucoup plus d'choses en'c'monde qu'y n'vous en apprennent à l'école. Beaucoup plus. J'l'sais, j'en ai vu et entendu qu'j'aurais pas dû et personne non plus. J'peux vous dire qu'y z'attendent près des portes que l'temps soit venu, et y'a ceux qui savent les sorts jetés sur les Anciens, et y'a ceux qui savent comment les l'ver, comme y savent déjà commander aux serviteurs d'ceux qu'attendent derrière la porte de l'Extérieur."

Archie ne dit pas d'où il tire ces renseignements. Son esprit imbibé de rhum bat peut-être la campagne ou peut-être répète-t-il quelque chose qu'il a lu ou entendu. C'est une figure du marché au poisson depuis aussi longtemps que quiconque se souvienne. Il ne mendie pas mais reçoit souvent quelques pence des habitants du cru qui tolèrent ses interprétations embrouillées de Robert Burns. Personne n'accorde le moindre crédit à ses histoires délirantes.

ARCHIBALD BURNS, 55 ans, ivrogne

FOR 10	CON 9	TAI 12	INT 10	POU 9
DEX 11	APP 9	ÉDU 7	SAN 15	PV 11

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Aucune.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 35 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

AliMer Industrie

Cette fabrique délabrée d'aliments industriels fonctionne du lundi au vendredi de 6 à 18 h sur le Quai Blaikie. Le bâtiment lui-même tombe presque en ruine mais l'équipement est encore en état de marche. L'usine compte une douzaine d'employés, tous membres du culte. Si les investigateurs s'y rendent pendant la journée, les ouvriers les dirigent vers leur patron, Rowland MacFie.

Ce dernier est un individu ventru et négligé. Questionné, il admet que la fabrique appartient à la famille MacBain. Il a entendu parler de la mort de Hugh MacBain mais le travail continue : "Quel que soit le propriétaire, il faut bien que le boulot se fasse". Un jet de Psychologie réussi suggère que MacFie ne dit pas tout ce qu'il sait.

MacFie n'a jamais rencontré Edward Drake. Il répond à toute autre question aussi brièvement que possible sans pour autant risquer d'attirer les soupçons puis congédie poliment les investigateurs avec un "j'ai beaucoup de travail aujourd'hui, si vous voulez bien m'excuser".

Les investigateurs désireux de visiter les lieux après la fermeture doivent le faire par effraction : les portes et fenêtres sont solidement verrouillées. Si le moins chanceux d'entre eux réussit son jet de Chance, le veilleur de nuit est fermement endormi dans le réfectoire. Dans le cas contraire, ce dernier effectue parfois des rondes dans la fabrique.

Si, par malheur, des investigateurs tombent aux mains des cultistes, ils sont transportés à la fabrique et hachés avec les entrailles de poisson. Si des secours arrivent à temps pour les sauver (les sectateurs attendent rarement plus de vingt-quatre heures pour expédier leurs prisonniers), ils sont retrouvés attachés et bâillonnés dans l'antichambre du broyeur situé dans le hangar.

Des investigateurs arrivés trop tard à la rescousse peuvent (sur une réussite de Trouver Objet Caché) tomber sur une montre, un chapeau ou autre objet personnel de leur ami défunt. Il, ou elle, a déjà connu une terrible fin dans la machine.

Le bureau de MacFie : une petite statuette très proche du porte-bonheur de marin du Musée Maritime est posée sur le bureau de MacFie. Cet objet de bois de quinze centimètres de long, de sept ou huit centimètres de diamètre représente une tête de pieuvre d'où surgit une masse de tentacules ou de palpeurs. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu permet d'identifier une représentation du Grand Cthulhu lui-même ou d'une de ses Larves. Interrogé sur cet objet, MacFie dit qu'il s'agit d'un porte-bonheur, "comme une patte de lapin".

ROWLAND MACFIE, 39 ans, patron de fabrique

FOR 12	CON 13	TAI 12	INT 13	POU 14
DEX 12	APP 9	ÉDU 12	SAN 0	PV 13

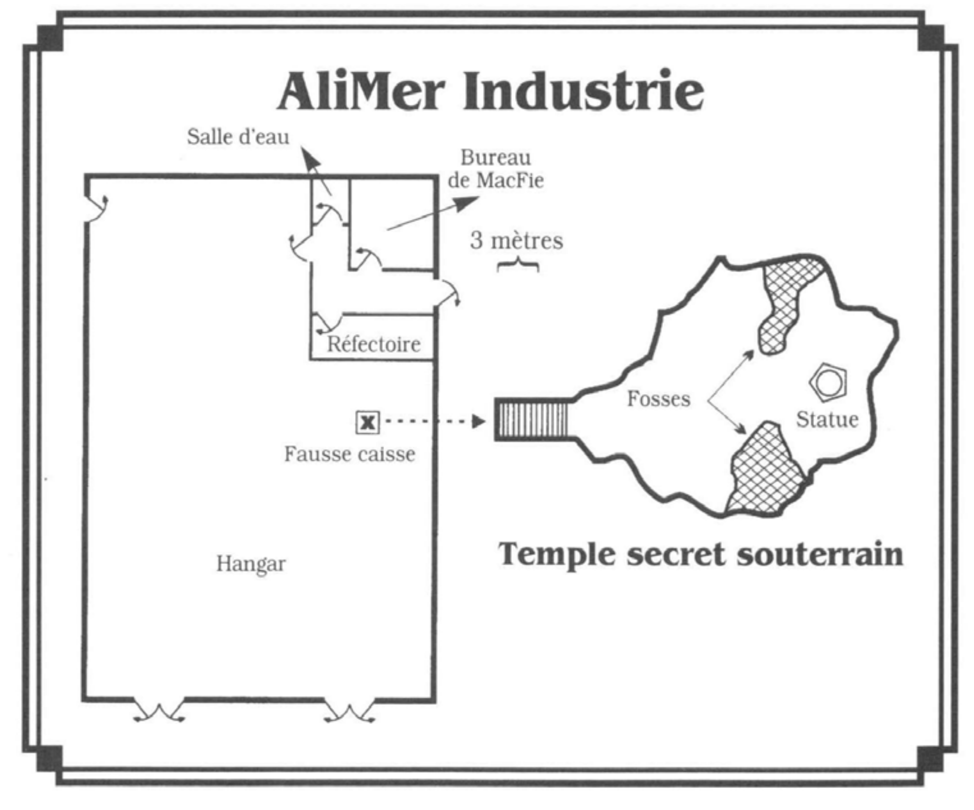


Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Revolver cal. 45 60 %, 1D10+2 ; Couteau 80 %, 1D6.

Sortilèges : Contacter les Profonds, Flétrissement, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Compétences : Comptabilité 65 %, Conduire Engin Lourd 30 %, Crédit 25 %, Droit 20 %, Marchandage 25 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Occultisme 50 %.



Réfectoire : les employés prennent leurs repas dans cette pièce qui contient plusieurs longues tables assez basses et des bancs, mais rien d'intéressant. Si les investigateurs font une visite nocturne, le veilleur de nuit peut s'y être endormi. Tout bruit violent le réveille. Chacun de ceux qui passent la porte doivent faire un jet de Discrétion : si l'un d'entre eux échoue et que le veilleur réussit son jet d'Écouter, ce dernier se réveille. C'est un solide gaillard, plutôt brutal, sans aucun goût pour la conversation.

VEILLEUR DE NUIT, 71 ans

FOR 12	CON 10	TAI 14	INT 12	POU 12
DEX 11	APP 8	ÉDU 7	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Matraque 40 %, 1D6 + bd.

Compétences : Conduire Engin Lourd 50 %, Discrétion 60 %, Écouter 70 %, Électricité 50 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 25 %, Se Cacher 35 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Salle d'eau : cette minuscule pièce contient WC, évier et douche.

Hangar : il est utilisé à l'évidence pour le broyage et stockage des entrailles de poisson (qui deviendront des aliments pour chat). Mais il sert une autre fin moins avouable : c'est aussi un temple consacré à la grande abomination qui repose au fond du Trou du Diable. Le temple caché se situe dans une cave secrète dont l'accès se fait par une fausse caisse du hangar. Les investigateurs qui examinent les nombreuses caisses entreposées tombent sur la trappe secrète s'ils réussissent un jet de Chance.

Le temple : sous la caisse, qui peut être déplacée sans difficulté, s'enfonce une volée de marches étroites. La roche nue des murs devient de plus en plus humide jusqu'à ce que l'escalier aboutisse à une petite caverne. Une eau trouble couvre le sol jusqu'à hauteur du genou. Une dangereuse puanteur de poisson pourri règne ici, bien plus forte que dans le hangar. Une statue d'obsidienne représentant une créature mi-crapaud, mi-homme, luit dans l'obscurité à l'autre extrémité, sur un petit piédestal de pierre. Elle reflète avec éclat toute lumière que les investigateurs ont pu apporter.

Plusieurs fosses exceptionnellement profondes se cachent sous l'eau trouble masquant le sol. Ces trous sont virtuellement sans fond et se terminent peut-être dans les profondeurs de l'étrange cité immergée. À moins qu'un personnage ne soit lourdement chargé (auquel cas les règles sur la noyade s'appliquent), ces fosses ne constituent pas vraiment un danger, même si le Gardien peut décider de demander un jet de Nager pour affoler l'investigateur qui perd soudain pied.

C'est ici que les fidèles pratiquent leur culte. Les sacrifices sont jetés — liés et lestés — au fond des fosses. Les sectateurs sont des humains dégénérés à l'ascendance incertaine, de simples pêcheurs ayant en commun une apparence repoussante et une intelligence réduite. Si les investigateurs font une visite de nuit, il y a 50 % de chances pour que 1D4+1 cultistes soient ici en prière. Ils voudront bien sûr sacrifier tous les intrus à leur dieu répugnant.

Depuis une centaine d'années, le clan MacBain sert d'intercesseur entre les sectateurs humains d'Aberdeen et les résidents moins humains du Trou du Diable.

EMPLOYÉS/SECTATEURS DE LA FABRIQUE

Des individus mâles âgés de dix-huit à cinquante ans ; Santé Mentale est réduite à zéro. À réutiliser autant que n saire.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	F
Un	15	14	13	9	11	1
Deux	13	14	12	11	12	1
Trois	13	13	12	11	11	1
Quatre	13	14	12	11	10	1
Cinq	12	13	16	17	10	1
Six	15	12	12	12	12	1

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Matraque 7 1D6 + bd.

Compétences : Conduire Engin Lourd 50 %, Discré 40 %, Écouter 40 %, Esquiver 35 %, Grimper 60 %, La 50 %, Mécanique 35 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Se Ca 20 %, Trouver Objet Caché 35 %.

L'Horreur Glaireuse

Le véritable danger de la caverne ne provient ni des foss des cultistes ; il est incarné par une masse flottante de glutineuse qui se confond presque complètement avec les boueuses.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi à son approche av du caractère vaguement anormal pris par l'eau. En d'échec, les investigateurs ne repèrent la viscosité que qu'elle se rassemble autour des jambes de l'un d'entre eux mare mesure environ trois mètres de diamètre.

La substance hautement corrosive qui constitue l'hor inflige, automatiquement, 1D3 points de dommages par ro à celui qu'elle englobe. Puis des pseudopodes huileux ren tent lentement le long des jambes de la victime qui ne alors se déplacer qu'avec une extrême difficulté. L'indiv ainsi piégé ne peut se libérer qu'en surmontant la FOR l'horreur sur la Table de Résistance. La victime peut, bien contre-attaquer mais les armes à feu et les armes blanc n'infligent que demi-dommages à cette chose visqueuse et g tineuse. La mare glaireuse est, par contre, vulnérable au fe sera chassée par les attaques d'une torche. Les dommages le feu sont doublés.

L'horreur glaireuse a son repaire dans les profonde d'une des fosses, mais elle se tient généralement dan temple lui-même. Elle n'attaque pas les sectateurs et elle normalement contrôlée par Rowland MacFie, quand il présent.

HORREUR GLAIREUSE

FOR 25	CON 25	TAI 20	INT 11	POU
DEX 18	Déplacement 8		PV 23	

Bonus aux dommages : néant.

Armes : 1D3 points de dommages automatiques par atta corrosive.

Armure : Aucune, mais la substance même de la créat réduit de moitié les dommages par armes blanches et arme feu. Elle est par contre très vulnérable au feu pour lequel dommages sont doublés.

Perte de SAN : 1/1D6.

En mer

Dogger Bank

Ce haut fond sableux, long de 250 kilomètres et large de 100, est une importante zone de pêche au cabillaud et au hareng ainsi qu'une frayère privilégiée pour de nombreuses espèces. Il se trouve à quelque 400 kilomètres au sud-est d'Aberdeen et attire les chalutiers de Grande-Bretagne, Norvège, Danemark, Allemagne et bien d'autres nations. Plusieurs routes maritimes très fréquentées y passent. La profondeur n'excède pas les trente-cinq mètres et remonte parfois jusqu'à dix-huit.

Louer un bateau pour aller à Dogger Bank ne pose pas problème ; de nombreux bâtiments de pêche locaux sont ouverts à ce genre de transaction. Pour 10£, les investigateurs s'assurent les services d'un bateau robuste et de son équipage. Malheureusement, la zone ne contient rien qui concerne ce scénario et le voyage ne donne aucun résultat remarquable.

Le Trou du Diable

Ce gouffre sous-marin atteint des valeurs de sonde de 120 brasses, soit presque 250 mètres. Le Trou du Diable (Devil's Hole) se situe à environ 200 kilomètres au sud-est d'Aberdeen. Si les investigateurs confient aux pêcheurs du cru leur désir de s'y rendre, bateaux et équipages, si disponibles jusque-là, se souviennent soudain d'engagements antérieurs. Personne ne semble prêt à entreprendre la chose : "De l'orage dans l'air. Pas le moment de prendre la mer" et "Ah, ça me revient, maintenant ; j'ai déjà loué le bateau. Désolé, mon gars" sont deux réactions typiques.

Seuls deux capitaines d'Aberdeen acceptent d'embarquer les investigateurs pour le Trou du Diable. Faites faire un jet de Chance caché au personnage qui a la Chance la plus basse. S'il est réussi, l'équipe a trouvé le Kapitan Hans Mueller et son navire, *Der Grunhafen*. Pour 20£, ce robuste chalutier de Hambourg assure aux personnages un trajet paisible jusqu'au Trou du Diable. Sur place, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet aux investigateurs d'entr'apercevoir une grande forme sombre sous les eaux près du bateau : "Sûrement une baleine", déclare Mueller. L'équipage ne connaît guère l'anglais.

Si le jet de Chance est un échec, les investigateurs trouvent le Capitaine Liam Baird et son bateau, le *Hareng Saur*. Ce bâtiment de pêche à l'allure décrépite est basé à Aberdeen. Il est motorisé par un engin diesel à poussière de charbon qui tousse et hoquette à l'occasion. Baird, qui porte une longue cicatrice sur son visage barbu, emmène les investigateurs au Trou du Diable pour 5£ seulement, un tarif surprenant. Mais l'affaire n'est pas aussi bonne qu'il y paraît : Baird et son équipage sont des déments au service de celui qui gît sous les vagues. Ils essaient de maîtriser leurs passagers pour les jeter, en sacrifice, par-dessus bord dans les eaux noires et froides du Trou du Diable. Le bateau n'est équipé que d'une seule chaloupe de sauvetage qui peut accueillir huit hommes de taille moyenne.

LIAM BAIRD, 43 ans, capitaine du Hareng Saur

FOR 12	CON 14	TAI 12	INT 12	POU 13
DEX 9	APP 7	ÉDU 10	SAN 20	PV 13

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Revolver cal. 45 50 %, 1D10+2.

Compétences : Mythe de Cthulhu 20 %, Navigation 45 %, Piloter un Bateau 60 %.

SIX MARINS MALINTENTIONNÉS

Des individus mâles âgés de vingt à quarante ans ; Santé Mentale réduite à zéro. À réutiliser autant que nécessaire.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PV*
Un	12	13	16	12	12	15
Deux	16	13	12	13	11	13
Trois	14	10	14	10	10	12
Quatre	13	16	14	13	10	15
Cinq	13	12	13	15	10	13
Six	13	14	13	11	9	14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Couteau 65 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 1D3 + bd.

Compétences : Discrétion 40 %, Écouter 40 %, Esquiver 30 %, Grimper 55 %, Lancer 45 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Nager 80 %, Navigation 25 %, Piloter un Bateau 40 %, Se Cacher 20 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Les investigateurs jetés à l'eau sont normalement perdus ; la terre la plus proche est à 120 kilomètres au sud-ouest. Même les meilleurs nageurs succomberont aux eaux glacées avant d'être seulement en vue d'une côte. La plus proche route maritime est la ligne Édimbourg-Hambourg, à quelque trente kilomètres au sud, une distance qui reste infranchissable dans les eaux froides de la Mer du Nord.

Accordez aux investigateurs qui barbotent un jet de Chance/20 (arrondi à l'entier supérieur) pour être repérés et repêchés par un navire passant à proximité. S'ils sont effectivement plusieurs, ne cumulez pas les scores, utilisez simplement le résultat le plus élevé.

Tout survivant assez heureux pour avoir embarqué sur le canot de sauvetage va dériver pendant 3D6 heures avant d'être récupéré. Si le Gardien a le cœur tendre, le bâtiment fait route vers Aberdeen.

La réponse d'Armitage

Les investigateurs peuvent décider d'écrire eux-mêmes au professeur Armitage, ou de poster la lettre du professeur MacKendrick avec un message expliquant la situation. Envoyer un télégramme sera bien sûr beaucoup plus rapide. Quoi qu'il en soit, la réponse leur est câblée. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 23*.

Explorer le Trou du Diable

Étant donné la technologie requise, il est extrêmement improbable que les investigateurs puissent entreprendre une exploration personnelle du Trou du Diable.

À moins qu'un des personnages ne se trouve être océanographe (ou puisse se faire passer comme tel), l'Université décline toute offre de service pour une autre visite du Trou du Diable. De même, il est très difficile de convaincre le Musée Maritime de prêter la bathysphère remisée dans un hangar du Bassin Albert. L'*Intrépide*, le navire de la Société Océanographique Britannique, est encore amarré dans cette partie du port en attendant d'être rappelé vers son port d'attache, Portsmouth.

D'éventuelles connections gouvernementales peuvent tout de même amener l'Université à reconsidérer sa position. Et des investigateurs fortunés parviendront sans doute à louer la bathysphère pour quelques semaines maintenant que l'Université a renoncé à l'employer.

Des investigateurs moins respectueux des lois vont peut-être envisager de l'emprunter sans permission. La chose en



elle-même ne présente pas de grandes difficultés (le hangar est cadenassé mais pas gardé) mais l'engin ne peut être hissé sur l'*Intrépide* sans recourir aux grues installées sur le quai ; quant au navire lui-même, il ne peut prendre la mer qu'avec un personnel connaissant la manœuvre d'un tel bâtiment et les principes de la navigation. La réussite d'un jet d'Idée suggère que voler une bathysphère pour se ret ver suspendu au bout d'un câble au milieu d'une cité de fonds est vraiment déraisonnable !

Si les personnages parviennent malgré tout à atteind Trou du Diable avec cet équipement, un jet de Conduire E Lourd réussi est encore nécessaire pour actionner le syst de treuil et câble et abaisser la bathysphère dans les n profondeurs.

Les intrépides s'aperçoivent alors que la description c cité sous-marine rapportée par le Professeur MacKendrick terriblement exacte. Une vision si répugnante, si imposs implique un jet de Santé Mentale. La perte est de 1 poin cas de succès et de 1D6 dans le cas contraire. Pour cha round passé à contempler par le hublot les formes imp sionnantes et non-euclidiennes de la cité noyée, il y a 1 de chances (non-cumulatifs) pour qu'une grande fo sombre vienne leur boucher la vue. Les investigateurs continuent leur observation notent que la forme se déplac vers eux. Des amas de chairs gélatineuses apparaissent gressivement puis la bathysphère est secouée avec viole Avant qu'elle soit arrachée de son câble, les investigate entr'aperçoivent un œil monstrueux qui les fixe à traver hublot.

LARVE STELLAIRE DE CTHULHU

FOR 75	CON 50	TAI 99	INT 20	POU
DEX 10	Déplacement 20		PV 75	

Bonus aux dommages : +10D6.

Armes : Tentacules (1D4) 80 %, 10D3 + bd ; Griffe 80 10D6 + bd.

Armure : 10 points ; régénère 3 points par round.

Sortilèges : 10 sortilèges au choix du Gardien.

World-Wide Telegraph

LA PLANÈTE EN SEPT MINUTES

AU PROF IAN MACKENDRICK

CONFIRMATION OU DÉMENTI IMPOSSIBLE STOP
POSSIBILITÉ EXISTE STOP RÉPÈTE EXISTE STOP
CONSEILLE PRUDENCE STOP DANGERS OCÉAN
NATURELS OU PAS MAL CONNUS STOP

ARMITAGE



WWT met toujours tout en œuvre afin de recevoir, transmettre et/ou distribuer tous les messages, mais la compagnie ne peut en aucun cas être tenue pour responsable des communications incomplètes, imprécises, dérobées, ambiguës, mal écrites ou manquées, que cela soit dû à une négligence, une erreur, une malveillance, un état de guerre ou un cas de force majeure.

Aide de Jeu n° 23

Perte de SAN : Voir cette monstruosité coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

À bord de l'*Intrépide*, une violente traction sur le câble d'acier manque de faire chavirer le navire. Quand l'équipage remonte le câble, c'est pour découvrir qu'il a rompu et que la bathysphère et ses malheureux passagers sont perdus pour toujours.

Vaincre l'horreur

Les investigateurs n'ont qu'un seul espoir de victoire sur l'horreur qui hante le Trou du Diable : convaincre les autorités d'agir. Cela ne sera pas facile : les personnes concernées, sceptiques par formation et expérience, ont appris à ne se hâter qu'avec lenteur et prudence.

Si les personnages vont trouver la police ou une autre agence gouvernementale avec leur histoire, leur chance de succès de base est égale à la somme des scores de Persuasion et Crédit les plus élevés de l'équipe divisée par cinq. À cette base s'ajoutent les bonus/malus par preuve présentée ou action réalisée, reportés dans la table **Bonus/Malus par Preuve présentée et Action réalisée** (ci-dessous). Le jet final (1D100) se fait sous la chance totale ainsi calculée. En cas de réussite, les autorités sont convaincues et des actions secrètes mises en œuvre contre la cité des Profonds. Dans le cas contraire, les autorités ne font rien et la cité, les cultistes et la Larve Stellaire survivent et prospèrent.

Mon ami,

Tu vas me croire fou mais je dois connaître la vérité. Pourquoi suis-je ainsi attiré par la mer ? Elle est si sombre et si froide, et pourtant ces raisons mêmes suscitent en moi une étrange attraction jamais ressentie jusqu'alors. Et puis, il y a les rêves — les rêves qui ont commencé peu de temps après mon arrivée ici — des rêves où je nage dans les recoins les plus profonds, les plus sombres de l'océan pour y rencontrer mes ancêtres : ma mère, mon grand-père, son propre père et la mère de son père. Bien que je les reconnaisse instantanément, quelque chose dans leur apparence leur confère un caractère de créatures marines, d'êtres des profondeurs. Chaque nuit, ces visions gagnent en clarté, en réalisme. La nuit dernière, ma mère m'a dit que je les rejoindrais bientôt.

J'ai appris que l'Université d'Aberdeen prépare une étude sous-marine de Dogger Bank. J'ai convaincu le responsable, le professeur MacKendrick, de me laisser accompagner l'expédition. Que peut-il y avoir là-bas profondément enfoui sous les vagues ? Suis-je fou ou l'horreur du Trou du Diable est-elle bien réelle ? La réponse m'effraie mais je dois apprendre la vérité.

Edward

Aide de Jeu n° 24

Succès

Si les investigateurs réussissent à convaincre les autorités d'agir, celles-ci prennent certainement tout ou partie des mesures suivantes : descente à la fabrique ; arrestation des cultistes supposés ; envoi d'éléments de la flotte en reconnaissance au Trou du Diable et, enfin, attaque navale de l'étrange cité. Les investigateurs ne sont autorisés à participer à ces événements que s'ils sont des agents qualifiés de la Couronne.

Toutes ces actions sont entreprises dans le plus grand secret. Personne à Aberdeen n'apprendra jamais la vérité.

Chaque investigateur gagne 1D10 points de Santé Mentale quand les autorités qu'il a aidé à convaincre l'informent avec suffisance que "rien ne peut avoir survécu au bombardement effectué sur place".

Le lendemain de l'attaque sur le Trou du Diable, un chalutier remonte à la surface un cadavre déformé et mutilé et le ramène à terre. Le corps est identifié (peut-être par les investigateurs eux-mêmes) comme celui d'Edward Drake. L'autopsie montre que Drake a été tué par des explosifs du même type que ceux utilisés au Trou du Diable. La dépouille du dernier descendant des MacBain est mise en terre dans le cimetière d'Aberdeen. Quand ils apprennent la terrible vérité sur Drake, les investigateurs perdent chacun 1/1D6 points de Santé Mentale.

Échec

Si les investigateurs n'arrivent pas à convaincre les autorités de détruire l'horreur du Trou du Diable, les mois qui suivent sont marqués par une augmentation des pertes de navires dans cette partie de la Mer du Nord. De même, des disparitions de personnes vont se produire en nombre croissant aussi bien à Aberdeen que dans diverses communautés de la côte est de l'Écosse.

Bonus/Malus par Preuve présentée et Action réalisée

%	*preuve ou action*
-40	Chaque accrochage majeur avec les autorités
-20	Chaque accrochage mineur avec les autorités
+02	La généalogie des MacBain [AdJ 3]
+02	L'extrait de *La Sagesse de l'Homme de la Mer* [AdJ 21]
+04	"Étrange Prise à Dogger Bank", un article du 12/08/25 [AdJ 14]
+04	Les extraits de "Contes de la Mer du Nord" [AdJ 15]
+04	L'extrait de "La Généalogie des Clans" [AdJ 16]
+04	Les extraits de "Vestigium Scoticum" [AdJ 17,18]
+06	La note de MacKendrick [AdJ 6]
+06	Une transcription des divagations de Simon Murray
+08	La réponse d'Armitage [AdJ 19]
+12	Le journal de MacKendrick [AdJ 7]
+16	La découverte du temple sous la fabrique

AdJ = Aide de Jeu n°

Une lettre d'Edward Drake parvient à l'hôtel des investigateurs après un détour par Londres où elle avait été initialement envoyée. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 24*.

Les investigateurs peuvent encore rencontrer leur vieil ami ; malgré une certaine ressemblance avec ce qu'il était, ses traits ont pris un caractère définitivement batracien : yeux globuleux et proéminents ne se fermant jamais ; branchies frémissantes sur les côtés du cou ; mains palmées et griffues. Il sautille maladroitement, parfois sur deux jambes et d'autres fois — et plus aisément — sur quatre pattes. Sa voix n'est plus qu'un croassement et, s'il reconnaît ses vieux amis, ses ululations inarticulées ne lui permettent heureusement pas de le montrer.

EDWARD DRAKE, Profond

FOR 15	CON 12	TAI 16	INT 13	POU 11
DEX 11	Déplacement 8		PV 14	

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Griffe 25 %, 1D6 + bd.

Armure : 1 point de peau écailleuse.

Perte de SAN : 0/1D6 + 1D6 automatique pour la hideuse métamorphose subie par Edward.

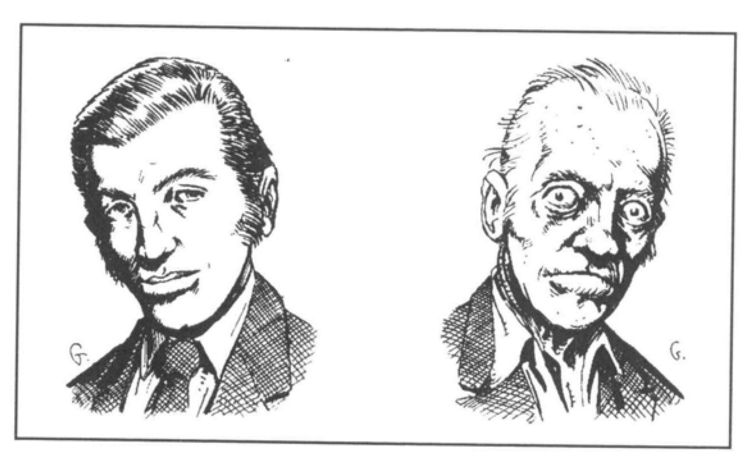
Edward peut être retrouvé dans le temple secret sous la fabrique ou bien autour de la maison MacBain alors qu'il rôde de nuit, hanté par quelque vague mémoire ancestrale. À n d'être confronté à un adversaire isolé, il choisit toujou fuite mais combat avec férocité quand il est acculé.

Conclusion

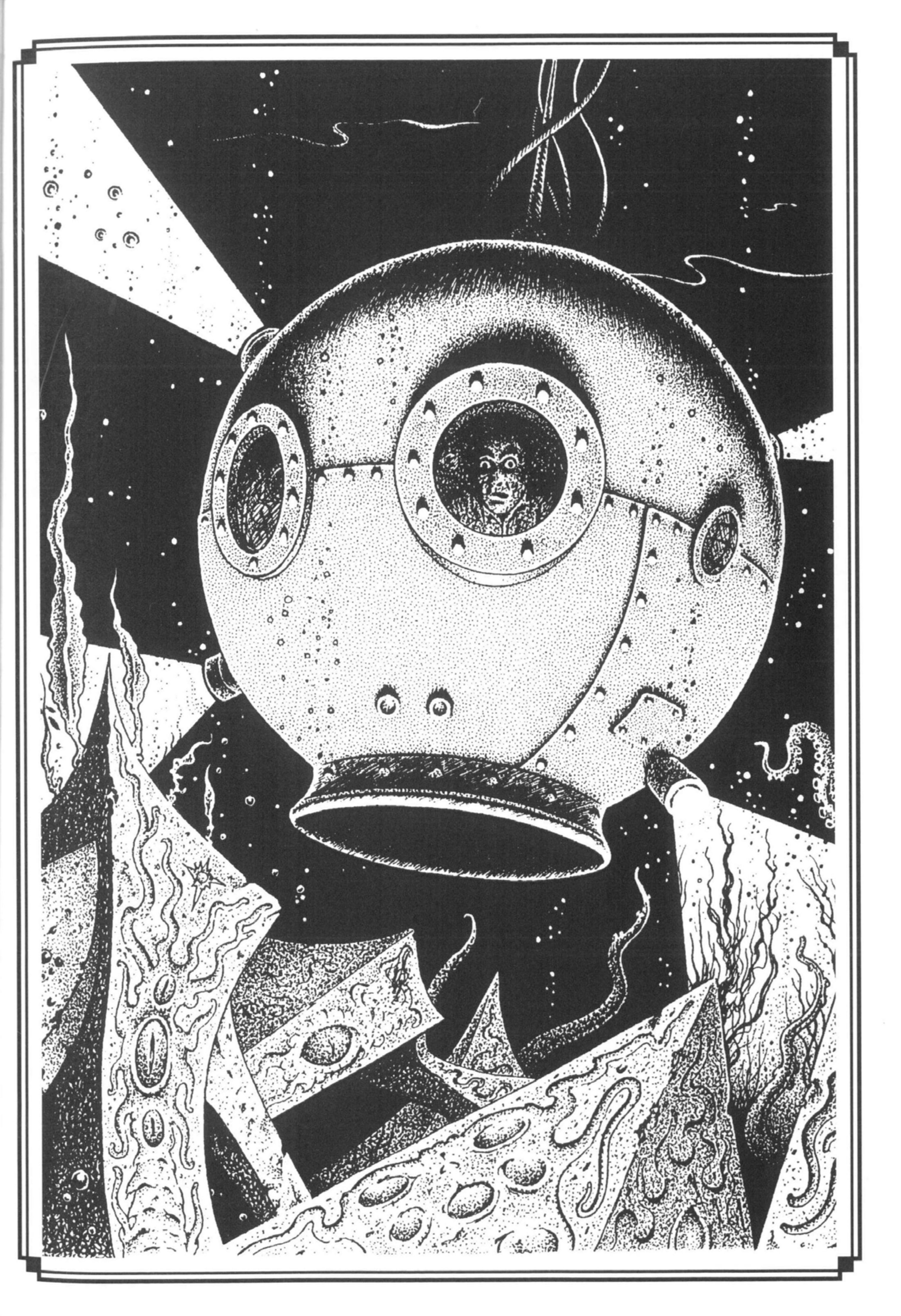
Même si les investigateurs réussissent à convaincr autorités du danger et que le Trou du Diable est torpil qu'une pleine cale d'explosifs est déversée sur place, la vi n'est pas totale. L'abomination sans nom, blessée mais détruite, n'est que repoussée plus profondément da gouffre où elle continue son existence. Tous les cultistes rés sont arrêtés, mais d'autres prennent leur place. Mê l'horreur du Trou du Diable a perdu la bataille, la guerr loin d'être finie.

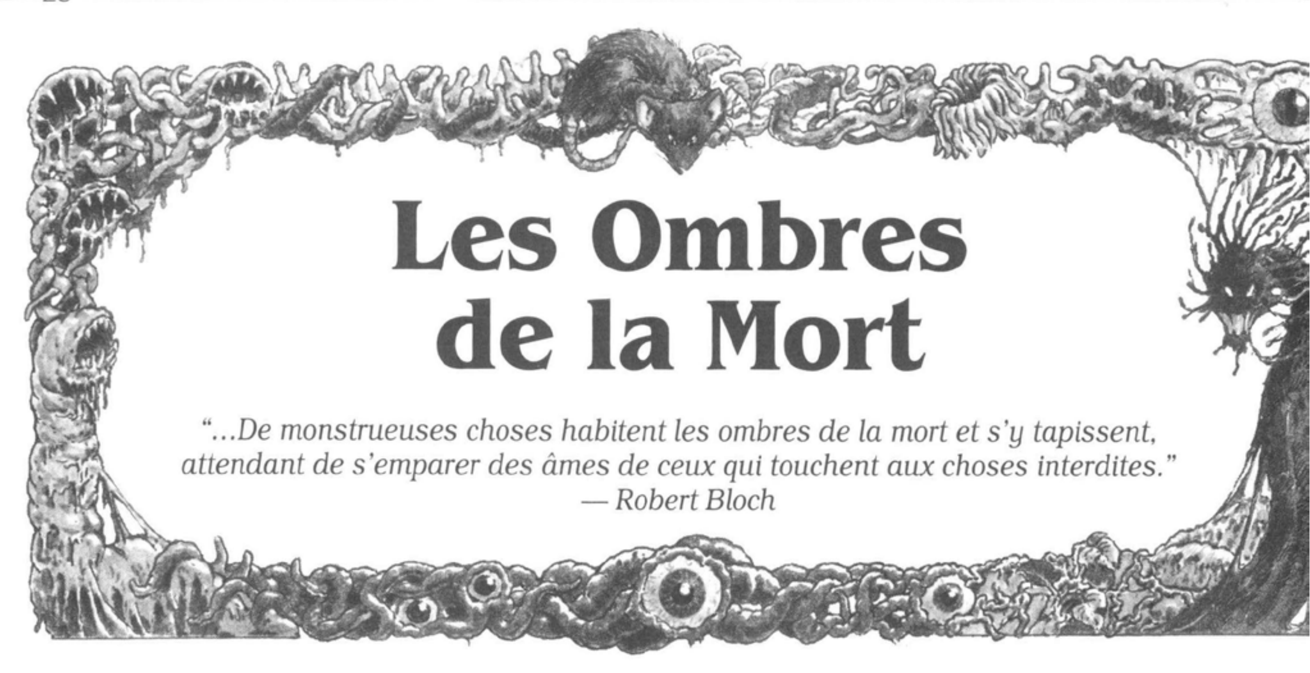
Si la Royal Navy réussit à faire sauter les parois du go et qu'elles s'écroulent sur la cité, emprisonnant la Larve laire sous les décombres, l'horreur survit tout de même réapparaître un jour.

Si les investigateurs ne réussissent pas à décider les au tés à l'action, il n'existe aucun refuge, aussi éloigné qu'i de la mer et des eaux, qui les mette à l'abri des sectateurs décidés à continuer de les harceler. Dans l'immédiat, les in tigateurs doivent surtout se prémunir contre les efforts autorités pour leur faire rejoindre Simon Murray à la Ma Royale de Santé Mentale.



Edward Drake
1905-1927





Les Ombres de la Mort

"...De monstrueuses choses habitent les ombres de la mort et s'y tapissent, attendant de s'emparer des âmes de ceux qui touchent aux choses interdites."
— Robert Bloch

Ce scénario est censé se dérouler en 1927. L'année peut être changée pour correspondre aux vœux du Gardien mais les dates mentionnées dans le texte doivent alors être modifiées en conséquence, en particulier celles des naissances et décès de la famille Butler.

Un des investigateurs au moins est un ami du Dr. Isaac Butler, un médecin de Nouvelle-Angleterre. Il semble logique que cet investigateur soit un confrère — ou autre diplômé — estimé et le Gardien devra imaginer les détails de cette amitié en fonction de sa partie.

Le personnage en question reçoit une lettre du Dr. Butler ; l'enveloppe porte le cachet de la poste de Champillon, Louisiane. Remettez à son joueur l'*Aide de Jeu n° 1*.

Le Dr. Butler mentionnait rarement qu'il descendait d'un riche famille du Sud ; suite à la mort récente d'un vieil oncle lui et sa femme se sont rendus en Louisiane pour prendre pos session de leur héritage.

Plus tard dans la même journée, un télégramme arrive ; il été envoyé tôt ce matin depuis le poste de télégraphe d Champillon, Louisiane. Remettez au joueur concerné l'*Aide d Jeu n° 2*.

Introduction de l'équipe

Les autres investigateurs devraient aussi être des rela tions du Dr. Butler ; ils pourraient être des patients ou de

Cher ami,

Hannah et moi sommes arrivés à la vieille plantation Butler, il y a deux nuits de cela, pendant un des plus terribles orages qu'il m'a jamais été donné de voir. Le calme est maintenant revenu et il n'y a pas eu de dégâts ; la proximité du Golf du Mexique est sans doute responsable de la sauvagerie du climat.

Je n'ai pas eu la moindre occasion de visiter les alentours, ayant littéralement passé tout mon temps à mettre cette affaire d'héritage en ordre. Je suis troublé par les chuchotements et les comportements étranges que suscite par ici la plantation Butler. Les habitants de Champillon, le village le plus proche, à qui nous avons demandé notre chemin l'autre jour, nous ont répondu bizarrement, furtivement pour tout dire. Un patriarche grisonnant nous a même enjoints de rester à l'écart sans vouloir expliquer pourquoi. Je commence à croire que ces rustauds sont tout aussi superstitieux que nos bucoliques Yankees !

Depuis notre arrivée, Hannah, mon épouse, dort mal. Quelque chose la perturbe mais elle ne sait comment expliquer ses appréhensions indéfinies. Bien que je n'aie moi-même rien noté d'anormal, je peux comprendre le sentiment d'isolement qui envahit Hannah ; mes ancêtres n'ont jamais été très sociables et la position de la plantation Butler reflète ce goût de la solitude.

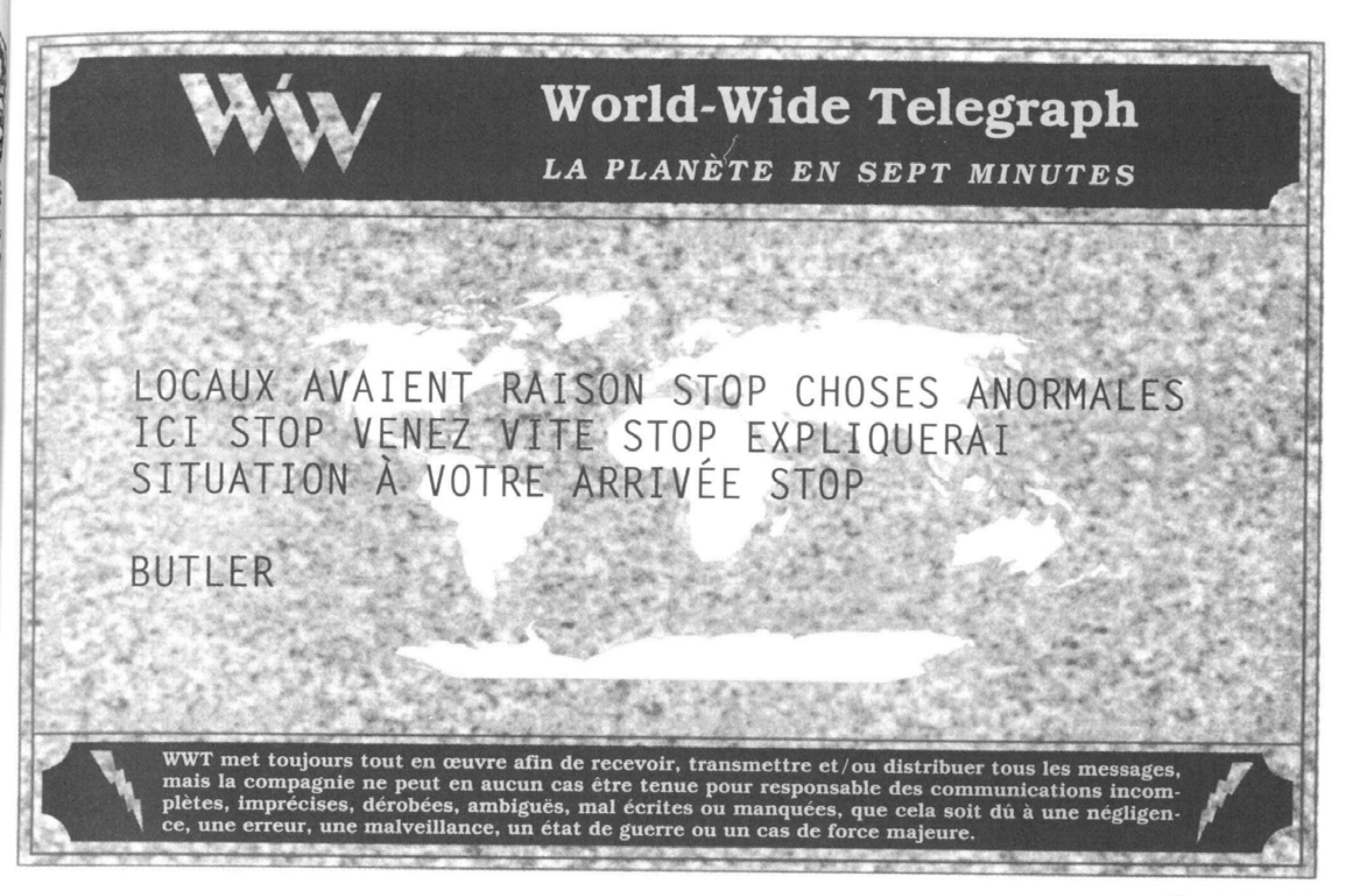
J'ai moi-même été plutôt déçu par la décadence et le délabrement de ma maison ancestrale ; mon oncle défunt semble ne pas avoir été capable de l'entretenir. Si nous arrivons à conclure un arrangement satisfaisant avec ma cousine, Hannah et moi vendrons certainement la propriété ; mais je doute d'en obtenir plus qu'une somme modeste. Qui sait, nous déciderons peut-être de la remettre d'abord en état — et dans ce cas, il vous faudra rendre visite au Seigneur Butler et à sa Dame à la Plantation !

Transmets mes amitiés à qui de droit ; je t'appellerai à mon retour.

Sincèrement,

Isaac

Aide de Jeu n° 1


World-Wide Telegraph

LA PLANÈTE EN SEPT MINUTES

LOCAUX AVAIENT RAISON STOP CHOSES ANORMALES ICI STOP VENEZ VITE STOP EXPLIQUERAI SITUATION À VOTRE ARRIVÉE STOP

BUTLER

WWT met toujours tout en œuvre afin de recevoir, transmettre et/ou distribuer tous les messages, mais la compagnie ne peut en aucun cas être tenue pour responsable des communications incomplètes, imprécises, dérobées, ambiguës, mal écrites ou manquées, que cela soit dû à une négligence, une erreur, une malveillance, un état de guerre ou un cas de force majeure.

Aide de Jeu n° 2

collègues, des membres des mêmes sociétés ou clubs. Il suffit simplement que le Gardien mettre en place les raisons qui leur font répondre à l'appel du Dr. Butler.

Le Dr. Isaac Butler est connu des investigateurs comme un médecin d'une quarantaine d'années très pris par son travail. Son père était un homme exceptionnellement doué. Né en Louisiane, il avait fini par installer son propre cabinet médical à Boston. Il s'était marié sur place et c'est là, en 1888, qu'est né Isaac.

Peu de temps après cette naissance, le malheur devait frapper la famille ; Butler père fut inexplicablement emporté par la démence et c'est en fou furieux qu'il mourut en 1891 dans un asile de Boston. Le jeune Isaac avait heureusement hérité des aptitudes à l'étude de son père et il fit lui aussi sa médecine.

Le malheur frappa derechef en 1915 avec la mort de la mère d'Isaac qui se trouvait à bord du Lusitania quand celui-ci fut torpillé. Peu après, Isaac obtenait son doctorat avec un des meilleurs classements de sa promotion et installait son cabinet dans la ville des investigateurs en 1918. En 1921, il épousait une jeune femme du nom d'Hannah Bell.

En Louisiane

La plantation Butler se trouve au sud de la Nouvelle-Orléans, sur un des nombreux bras secondaires du Mississippi. Les investigateurs passent inévitablement par cette grande cité moderne de 500 000 habitants avant d'arriver à Champillon, mais aucune information pertinente ne peut y être obtenue. Le chemin de fer ne va pas plus loin et les voyageurs doivent louer une voiture ou prendre place à bord de l'autobus biquotidien pour rejoindre Champillon.

L'air est chaud et humide, le soleil brûlant. Il faut une heure de trajet inconfortable à travers les lacs et marécages du pays bayou émaillé de maisons anciennes aux jardins festonnés de lichen pour arriver à destination. Kilomètre après kilomètre, les plantations se font plus rares. Certaines, plus ou moins abandonnées ou délabrées, sont entourées d'arbres centenaires et moussus. Un sentiment d'isolement gagne doucement les investigateurs.

Bac Bowen

La route s'arrête à Bac Bowen, un minuscule hameau où un bac fait traverser un bras d'eau boueuse aux passagers et véhicules qui veulent se rendre à Champillon, le village construit sur l'autre rive.

Depuis des générations, les passeurs appartiennent à la famille Bowen. Francis Bowen, le titulaire actuel, est un solide gaillard d'âge moyen qui ne cache pas sa surprise si les investigateurs l'interrogent quant à la route à suivre. "Qu'est-ce que vous voulez fiche là-bas ?", demande-t-il.

Bien que Bowen connaisse les rumeurs blasphématoires associées à la famille Butler, il n'est pas superstitieux et n'accorde guère de crédit à ces vieilles histoires. Il trouve simplement étrange qu'un groupe de Yankees bien habillés, d'une éducation (certainement) supérieure, puisse vouloir se rendre à cette vieille plantation délabrée.

Bowen et son fils assurent le service du bac six jours par semaine (aucun passage le dimanche) avec des traversées toutes les deux heures de l'aube au coucher du soleil. Le bac peut accueillir trois automobiles ou une cinquantaine de personnes et chaque passage (aller) dure à peu près quinze minutes.

Champillon

Champillon s'entasse sur la rive boueuse du bayou. Quelques petites scieries et fabriques de papier, ainsi qu'une verrerie, seule autre industrie notable, font vivre le village. Il n'y a pas de bibliothèque et, même s'il y a bien un médecin, le

Vers La Nouvelle-Orléans
Bac Bowen
Mausolée Butler
N
O
E
S
Embarcadère
Champillon
Baraquements des esclaves
Baraquements des esclaves
Demeure Butler
Embarcadères
Baraquements des esclaves
Repaire de Salomon
400 m
Vers le Golf du Mexique

La Plantation Butler
& Alentours, en Louisiane

plus proche hôpital se trouve à La Nouvelle-Orléans. Des yankees sophistiqués constituent ici une présence aussi étrangère que possible.



La plupart des habitants refusent de parler de la Plantation Butler avec des étrangers. En cas d'insistance, ils se contentent simplement de conseiller la prudence quand ils ne dénient pas toute connaissance de l'endroit. Si l'équipe entreprend de chercher le "patriarche grisonnant" qui a enjoint le Dr. Butler de rester à l'écart de la plantation, elle n'a pas de mal à le retrouver s'agit de Seth Rutledge et son témoignage figure dans l'*Aide Jeu n° 3*. Le Gardien peut le lire à ses joueurs mais auss photocopier et le distribuer pour qu'ils puissent s'y référe volonté.

Informations disponibles au village

Si les investigateurs font halte au village, ils profitent ut ment du reste de la journée pour faire des recherches sur

Seth Rutledge parle

Seth Rutledge est une épave, un octogénaire crasseux qui dort sur la place du village. On le voit souvent téter une bouteille d'alcool de contrebande cachée dans un sac en papier. Contre de l'alcool, ou de l'argent pour en acheter (un dollar), Rutledge répond aux questions des investigateurs concernant la Plantation Butler. Il est difficile de déterminer à quel point il est ivre ; il parle clairement mais ses yeux brillent d'un éclat sauvage.

D'après lui, les rumeurs impies qui courent sur la famille Butler sont exactes. "Aussi sûr qu'j'suis là", dit-il en crachant une chique de tabac, "Y's'sont mis dans des choses qu'aucun homme ne d'vrait. V'savez, même avant l'Invasion Yankee, ces Butler n'arrivaient pas à garder leurs nègres. Y s'en sauvaient tout'l'temps — ou crevaient en essayant. Ceux qui ne filaient pas parlaient quand même aux autres nègres, comme de juste, et ce que j'en ai entendu vous ferait dresser les cheveux sur la tête.

"Pour sûr, personne ne gobe comme ça c'qu'un nègre fou d'peur peut dire mais je crois qu'c'était la vérité. Parfois, quand l'vent portait, les gens entendaient ces nèg' qui braillaient què'qu'chose d'infernal, à croire que c'est pour leur âme qui z'avaient peur. C'est pas le fouet qui peut faire ça, messieurs. Ces maudits Butler étaient mêlés à què'qu'chose qu'aucune famille du Sud craignant Dieu n'aurait touché. À certains moments de l'année, tout d'venait silencieux dans le marais, et pis les engoulevents se mettaient à appeler si fort qu'personne pouvait dormir. Toute la nuit qu'y criaient et des centaines à la fois. Ma' disait qu'y's'préparaient à prendre l'âme de quelqu'un.

"Le premier Butler, c'était l'vieux Virgil. Corsaire qu'il était — sa fortune vient de là — et il est venu ici se tailler une plantation y'a p't'êt' cent ans ou plus. Et quand le vieux Virgil est mort, il a laissé un fils, Zachariah, qu'a trouvé tout un coffre de marin plein de liv' du diab' qu'était à son pa' ; c'est c'que dit l'histoire toujours. Virgil savait ni lire ni écrire mais Zachariah avait d'l'éducation, assez en tout cas pour lire ces liv' et apprendre à faire des choses étranges. Y disparaissait pour des mois d'un coup et les gens disaient qu'y visitait des recoins de la terre qu'auraient jamais dû l'être.

"Bon, ça était la guerre et son fils Abraham est parti s'bat' contre les Yankees et quand y s'est fait tué, le vieux s'est mis à apprendre à son p'tit-fils c'qu'y avait dans ces liv'. C'était le vieil Aaron — qu'a retrouvé son créateur le mois dernier.

"J'croyais qu'l'vieil Aaron s'rait le dernier mais maintenant y'a un aut' Butler à la plantation, un Yankee bien habillé qui cause fin. Ben, c'est déjà trop. Et j'vous avertis ; c'est d'jà sûr'ment trop tard pour lui mais, vous, t'nez-vous en à l'écart si vous savez c'qui est bon pour vous."

Aide de Jeu n° 3

famille Butler. Ils peuvent même attendre le lendemain pour se rendre à la demeure Butler qui n'est qu'à une demi-heure de marche.

Ceux qui s'attachent à trouver les certificats de décès ou des rapports d'autopsie concernant des membres de la famille Butler en sont pour leurs frais. Dans le Sud profond, ce type d'archives n'existe que rarement et même la paroisse de Champillon ne tient pas de registres systématiques. Traditionnellement, ces informations sont couchées dans la bible familiale ; c'est là que les membres d'une maisonnée peuvent suivre leur lignée, une affaire privée qui n'est pas censée concerner des étrangers.

La Gazette de Champillon

Le journal local tient des archives qui remontent jusqu'en 1873. Chaque investigateur qui s'intéresse à ces vieux numéros a droit à un jet de Bibliothèque par tranche de quatre heures afin de découvrir, en cas de réussite, un des éléments présentés dans l'*Aide de Jeu n° 4* (page suivante).

Données généalogiques

Sur réussite d'un jet de Crédit, un employé de la Gazette mentionne la documentation historique réunie par une association locale : on peut obtenir des renseignements antérieurs à 1813 auprès de cette société, qui représentent Les Fils et Filles de la Confédération. La société occupe une des pièces arrière de la maison de Mrs. Elihu Gervaise. Les murs sont cachés par des piles de vieilles lettres, factures, titres de propriété et paquets de souches de billets de la Loterie de Louisiane (ces derniers sont bien sûr postérieurs à la Guerre de Sécession). Tous ces documents sont réunis ici pour établir les généalogies de ceux qui combattirent pour le Sud. Chaque investigateur qui passe quatre heures dans les divers dossiers et réussit un jet de Bibliothèque découvre un des éléments réunis dans l'*Aide de Jeu n° 5* (page suivante).

L'Île Butler

Il serait profitable à l'intrigue que le Gardien mette en scène l'arrivée des investigateurs en soirée, au soleil couchant. À cet effet, le Gardien ne doit pas hésiter à retarder l'équipe en jouant sur les délais de recherche ou en fermant momentanément la route par une crue soudaine.

À cinq cents mètres à l'est de Champillon, un chemin de terre anonyme mène à un vieux pont de bois qui enjambe l'un des bras d'eau courante entourant l'Île Butler. C'est le seul lien avec la terre ferme mais il n'a jamais été prévu pour porter le poids d'une automobile. Si un véhicule s'engage sur la structure, les planches et poutres usées par les années gémissent et ploient sous la charge. Les investigateurs préféreront peut-être franchir ces soixante dangereux mètres à pied. Quoi qu'il en soit, l'édifice survit à tout fardeau automobile ce jour-là ; le destin a décidé qu'il serait emporté par un orage pendant la deuxième nuit des visiteurs sur l'île.

L'arrivée des investigateurs coïncide, peu importe l'heure, avec un déluge de pluie cinglante. De l'autre côté du pont, une piste traverse toute l'île (trois kilomètres) pour rejoindre la demeure Butler. Le chemin détrempé et glissant se creuse d'ornières boueuses sous les roues des véhicules. Ce trajet permet aux investigateurs de voir ce qui reste des cultures de riz et de canne à sucre florissant autrefois dans le sol fertile du delta. Au loin, on entr'aperçoit des huttes grossières, les quartiers des esclaves maintenant déserts.

La demeure Butler

À l'extrémité est de l'île, à proximité d'un entassement désordonné de huttes délabrées qui sont tout ce qui reste d'un village d'esclaves abandonné depuis longtemps, se dresse la maison du planteur. Le bungalow du contremaître, la forge, le pressoir à canne et la cribleuse à riz ont mal résisté aux années et sont maintenant presque complètement en ruine. Non loin, la demeure Butler, entourée d'herbes folles, dresse ses deux niveaux contre le ciel noir.

Ce qui fut un élégant exemple de l'architecture néo-classique sombre maintenant dans un délabrement mélancolique. Le toit à quatre pans a fléchi sous le poids du temps et les planches à clin des murs ont largement perdu leur badigeon blanc et leur régularité. Cependant, la façade solennelle et le magnifique portique surmontant des colonnes ioniques gardent leur majesté. Des panaches de fumée s'élèvent de

Renseignements disponibles à la Gazette de Champillon

1873 : Zachariah Butler, avec qui tout commence, meurt à l'âge de 72 ans. Son père, un corsaire basé à Savannah pendant la guerre de 1812, s'est par la suite installé en Louisiane, créant sa propre plantation sur des terres achetées près de Champillon. L'épouse de Zachariah, Joséphine, et son fils Abraham l'ont précédé dans la tombe.

1880 : Victoria (Mann) Butler, la belle-fille de Zachariah, meurt à l'âge de 47 ans sous les sabots de chevaux pris de panique. Veuve d'Abraham, elle laisse trois fils : Aaron, Daniel et Jacob.

1889 : Aaron Butler, fils d'Abraham et Victoria Butler (décédés) épouse Rebecca King.

1891 : Rebecca (King) Butler meurt en couches à l'âge de 21 ans.

1892 : Jacob Butler, fils d'Abraham et Victoria Butler, épouse Mary Wister.

1894 : Naissance d'Alexandra Butler, fille de Jacob et Mary Butler.

1899 : Mary (Wister) Butler se noie à l'âge de 30 ans. Elle laisse derrière elle un mari, Jacob, et une fille, Alexandra.

1906 : Jacob Butler, fils d'Abraham et petit-fils de Zachariah, meurt d'un coup de fusil accidentel à l'âge de 47 ans. Sa femme Mary l'avait précédé dans la tombe. Il laisse une fille, Alexandra.

1927 : Aaron Butler, fils d'Abraham et petit-fils de Zachariah, veuf de Rebecca, meurt à l'âge de 74 ans.

Aide de Jeu n° 4

Données détenues par Les Fils et Filles de la Confédération

1830 : Naissance d'Abraham Butler, fils de Zachariah et Joséphine Butler.

1851 : Abraham Butler, fils de Zachariah et Joséphine Butler, épouse Victoria Mann.

1852 : Joséphine (Middleton) Butler meurt d'un rhumatisme articulaire aigu à l'âge de 42 ans. Elle laisse un mari, Zachariah, et un fils, Abraham.

1853 : Naissance d'Aaron Butler, fils d'Abraham et Victoria Butler.

1859 : Naissances de Daniel et Jacob Butler, fils d'Abraham et Victoria Butler.

1864 : Abraham Butler est tué à la Bataille d'Atlanta à l'âge de 34 ans. Il laisse une veuve, Victoria, et trois fils, Aaron, Daniel et Jacob.

Aide de Jeu n° 5

plusieurs cheminées et une Packard grise immatriculée dans le Massachusetts est garée devant la maison.

Les fenêtres à petits carreaux, crasseuses, sont cachées derrière des volets de bois branlants fermés contre l'orage mais les investigateurs voient, en gravissant les marches du portique qui précède la porte d'entrée à fronton, la lueur chaude de la chandelle qui passe à travers une fenêtre palladienne de l'étage.

Quand les investigateurs frappent à la porte, ils ne reçoivent d'abord aucune réponse. Le Gardien laisse patienter les joueurs jusqu'à ce qu'ils commencent à penser qu'il s'est quelque chose. Il leur annonce alors que le battant s brusquement en faisant grincer ses gonds.

Isaac Butler se tient sur le seuil. La réussite d'un Psychologie montre qu'il est surpris de voir ses amis. Il un instant puis accueille ses visiteurs avec un sourir habituel. Après avoir serré la main de chacun, il in groupe à entrer et referme la porte sur la pluie qui b marches.

Le Docteur Isaac Butler



Le Dr. Butler est un homme d'âge moyen arborant une épaisse moustache et des cheveux noirs. Il est de taille moyenne et en bonne santé, mais un jet réussi de Psychologie indique qu'il est tendu.

Il garde dans sa poche la seule clé du bureau, toujours verrouillé, du rez-de-chaussée.

À la mort d'Abraham, pendant la Guerre de Sécession, la plantation a périclité. Les quelques esclaves qui restaient se sont enfuis ou ont été vendus, laissant l'épouse d'Abraham, Victoria, seule pou ver ses trois enfants. Le vieux Zachariah instruisit l Aaron, dans les voies interdites. Les jumeaux, Dan Jacob, étaient aussi différents que le jour et la nuit ; lorgnait le sombre héritage ancestral, et Daniel, qui le c gnait, finit par s'enfuir à la mort de sa mère en 1880 errance se termina à Boston où il devint médecin. En 18 rencontra et épousa Sarah Pinckney dont il eut un fils, l'année suivante.

Peu de temps après cet heureux événement, il fut em par la démence et mourut dans un asile de Boston en Isaac devait par la suite faire sa médecine et devenir do comme son père. Il crée son propre cabinet en 1918.

Sa mère avait été tuée trois ans plus tôt dans le dés qui frappa le *Lusitania*. En 1921, Isaac Butler épouse Ha Bell.

À l'intérieur

Le Dr. Butler débarrasse ses invités de leurs manteau chapeaux et les suspend là où ils pourront sécher. Il re poliment à plus tard les demandes d'explications sur son gramme et guide les investigateurs hors de l'élégant et hall d'entrée embelli par les courbes des deux escalier chêne menant à l'étage. Il les fait entrer dans un grand s réchauffé par le foyer d'une imposante cheminée de pier meublé de fauteuils et divans confortables.

Les bûches craquent et rougeoient dans l'âtre. Le Dr. B invite les investigateurs à rapprocher leurs fauteuils et offre cognac et cigares. Ici, comme partout dans la mai l'éclairage est assuré par des lampes à pétrole car la planta n'a pas l'électricité, pas plus que le village de Champ d'ailleurs.

"Je vous dois une explication et toutes mes excuses", d "Ce télégramme que j'ai envoyé était idiot — et complèter inutile. J'étais très fatigué, et cette maison me pesait ; esprit me jouait des tours."

Quelqu'un frappe alors à la porte et le Dr. Butler ajoute hâte : "Surtout ne mentionnez pas la chose à ma femme. C plantation ne l'impressionne déjà que trop et je ne veux ajouter à ses craintes."

Le Dr. Butler ouvre la porte du salon et fait entrer son é se, Hannah, une femme affable et engageante qui est déjà tainement connue d'un des investigateurs au moins. Réu un jet de Psychologie indique que les propos du docteur ne duisent que ce qu'il voudrait croire.

Hannah Butler



Mince, jolie sans être belle, Hannah s'habille avec une certaine rigueur et discrétion qui exclut tout maquillage. Elle est visiblement surprise de trouver les investigateurs ici et s'enquiert poliment de ce qui les amène.

Dehors, l'orage se prolonge sans faiblir ; le tonnerre gronde au loin et la lumière des éclairs transparaît parfois derrière les volets. Les investigateurs peuvent discuter de choses et d'autres — le temps, la société du Sud, etc. — avec le docteur et son épouse mais si les propos menacent de parler de ce télégramme urgent, le Dr. Butler détourne brusquement la conversation sur un autre sujet.

Aux investigateurs qui trouvent l'opportunité de lui parler en privé, Hannah leur confie que le comportement récent de son mari l'inquiète. D'après elle, Isaac consacre de plus en plus de temps aux documents relatifs à la propriété et, à plus d'une occasion, s'est même enfermé des heures d'affilée dans le bureau verrouillé. Il dort mal et elle craint qu'il ne soit complètement obsédé par l'héritage ancestral. Hannah n'aime pas Alexandra qui semble encourager Isaac dans son idée fixe. (Elle ne mentionne pas les méconduites d'Alexandra, mais quand les investigateurs auront pu observer le comportement de la belle, ils comprendront mieux sa désapprobation.) Hannah exprime même l'espoir que les investigateurs réussiront à convaincre son mari de quitter l'île et de confier le règlement de toute l'affaire à un notaire.

La soirée s'achève. L'orage s'est éloigné mais une légère pluie continue de tomber. Il est tard et Mrs. Butler annonce qu'elle se retire ; avant de se coucher, dit-elle, elle demandera à Jack, le seul serviteur de la maison, de préparer des chambres pour les visiteurs. Elle souhaite bonne nuit à son mari et aux investigateurs.

Ensuite, le Dr. Butler continue de parler de tout et de rien jusqu'à ce qu'il soit temps pour tout le monde d'aller au lit. Si les investigateurs abordent le sujet du télégramme ou mentionnent ce qu'ils ont entendu de la plantation à Champillon, le Dr. Butler rit doucement :

"Les superstitions locales ne sont pas tendres avec mes ancêtres", dit-il, pensif devant son ballon de cognac. "Savez-vous ce qu'était d'après eux mon arrière-grand-père ? Un sorcier ! Ils disent qu'il se mêlait de magie noire, rien de moins ! Et mon défunt oncle aussi. Il est clair que ma famille n'était pas aimée ; et j'imagine que son isolement n'a fait que favoriser ces étranges fables.

"Je ne suis certainement pas superstitieux, mais je dois admettre que j'étais sérieusement paniqué quand j'ai envoyé ce télégramme. Voyez-vous, j'avais travaillé toute la nuit dans la maison sur les papiers de mon oncle défunt et il y avait un sacré orage — pire que cette nuit. Je dois m'être endormi car j'ai fait cet horrible rêve. Je voyais mon oncle de l'autre côté de la fenêtre ; il me faisait signe, m'appelait par mon nom. Je me retrouvais en train de le suivre dans le marais où il promettait de me révéler des secrets antiques.

"Je me suis réveillé brusquement, en sueur. J'étais si perturbé que je n'ai pas osé me rendormir cette nuit-là. Dès les premières lueurs de l'aube, je me suis précipité au village et je vous ai télégraphié. C'était idiot, je sais — un coup de tête. Je suis vraiment très embarrassé et terriblement désolé de vous avoir fait venir jusqu'ici. J'espère que vous pourrez me pardonner."

À ce moment, le Dr. Butler s'aperçoit de l'heure tardive et annonce à ses invités qu'il va leur montrer leurs chambres dans l'ancienne aile des domestiques. "Ma famille n'a pas eu une domesticité complète depuis de nombreuses années."

Alors qu'ils quittent le grand salon, les investigateurs aperçoivent une femme dans une longue robe noire qui descend les marches du hall de réception. La sombre beauté s'approche du groupe avec une grâce toute féline.

"Ah oui", dit le Dr. Butler en se raclant la gorge, "permettez-moi de vous présenter ma cousine Alexandra".

Alexandra Butler



C'est une femme séduisante : longs cheveux noirs, troublants yeux verts et grain de beauté sur la joue ; une véritable *Belle* du Sud malgré la pâleur de son teint. Sa silhouette voluptueuse est nettement soulignée par la longue robe qui la moule de façon suggestive.

Elle porte l'unique clé du mausolée pendue à son cou par une lourde chaînette d'or.

Alors qu'elle est présentée, tour à tour, à chaque invité, Alexandra regarde plus longuement celui des investigateurs qui affiche la meilleure APP. Ceux qui réussissent un jet de Psychologie remarquent qu'elle semble intéressée par la personne en question.

Elle est intelligente mais peu volubile et son sourire est énigmatique. Ses goûts sont décadents, ses plaisirs obscurs et pervers. C'est une nature nocturne qui paraît rarement le jour. Les nuits calmes, elle se livre ostensiblement à de longues promenades solitaires autour de l'île. Les investigateurs qui la suivent discrètement la voient alors fleurir la tombe de sa mère dans le cimetière derrière la maison ou se rendre au mausolée Butler, au nord de l'île, et déverrouiller la porte pour s'y enfermer des heures durant sans pourtant laisser passer l'aube, puis en sortir et réintégrer discrètement la maison. Les investigateurs vont peut-être conclure (à tort) qu'Alexandra est une sorte de vampire ; le Gardien ne doit pas hésiter à jouer de cette peur sans toutefois les induire volontairement en erreur.

Alexandra souhaite la bienvenue aux investigateurs d'une voix douce et profonde mais ne s'attarde pas en vaine conversation ; elle part immédiatement flâner après les "bonne nuit" d'usage. Si l'investigateur d'APP supérieure observe son déhanchement quand elle s'éloigne, Alexandra tourne la tête quand elle atteint la porte et lui adresse un discret baiser suivi d'un sourire moqueur avant de disparaître dans la salle de séjour.

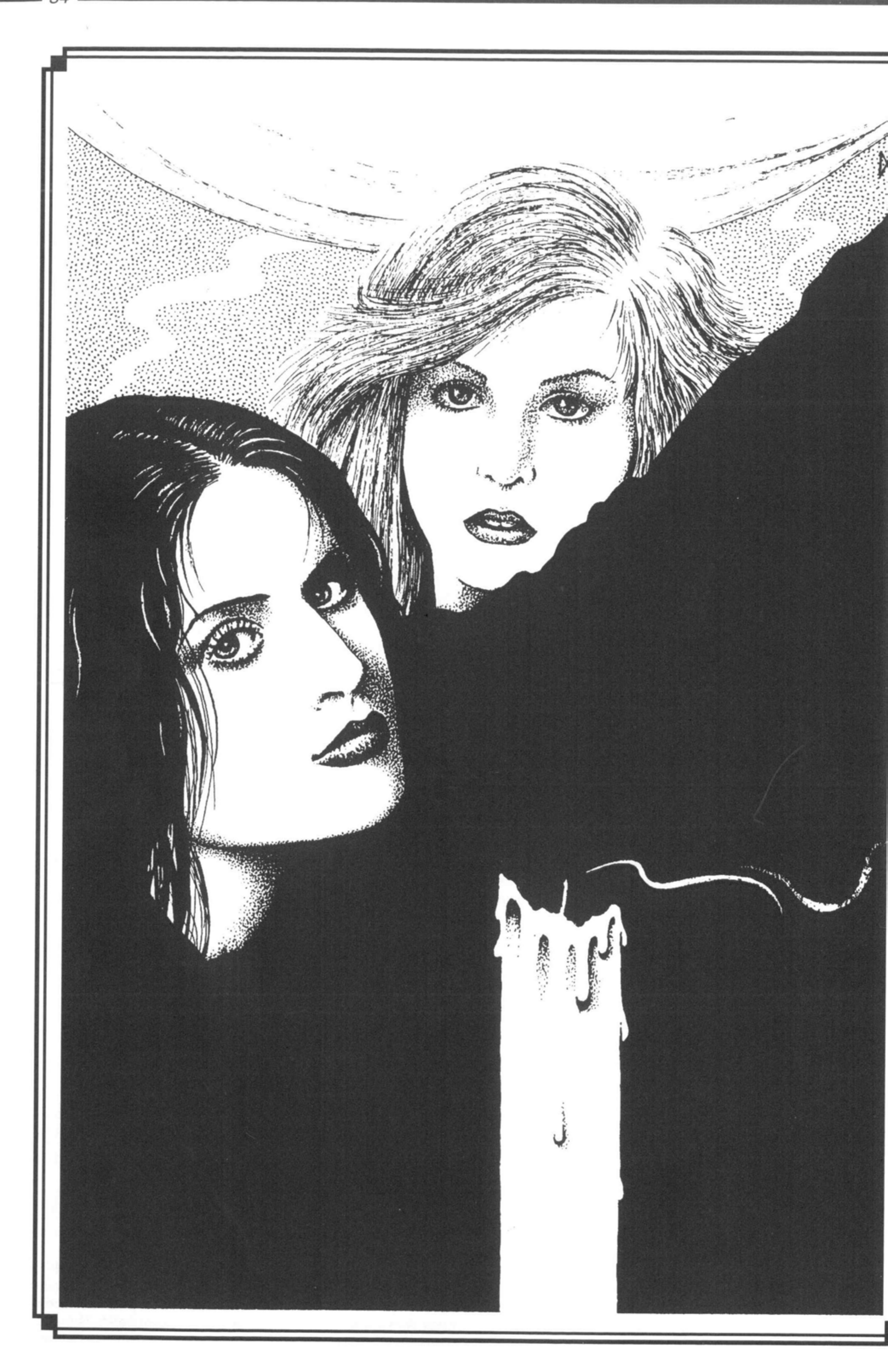
Le Dr. Butler fait traverser la maison aux investigateurs pour rejoindre l'aile des domestiques où Gullah Jack finit juste de préparer les chambres. Le Dr. Butler se montre distant en plaçant tous ses hôtes dans cette aile alors que la chambre d'ami familiale reste vide.

Isabella



Isabella est une superbe blonde malheureusement frappée d'idiotie. Elle porte une simple robe de coton et passe l'essentiel de son temps dans la chambre d'Alexandra ; là, elle sert les caprices de sa maîtresse ou se brosse les cheveux en chantonnant pendant des heures devant un psyché richement ajouré. Ce sont les escapades nocturnes d'Alexandra qui fournissent les meilleures occasions de lui parler ; Isabella est alors seule dans la chambre de sa maîtresse.

Personne ne sait d'où elle vient ; il y a cinq ans, Gullah Jack l'a trouvée errant sans but près du pont et l'a ramenée ici. Aaron voulait la perdre dans le marais pour Solomon mais Alexandra insista pour la garder près d'elle. Isabella pourrait témoigner sur presque tous les événements de ces



La Demeure Butler

Rez-de-chaussée

Vers le cimetière
Serre
Chambre
Salon
Garde-manger
Salle du petit-déjeuner
Grand salon
Cuisine
Toilettes
Bureau
Salle à manger
Placard
Escalier de la cave
Aile des domestiques
Chambre
Toilettes
Salle de bains
Réserve
Salle à manger
Hall d'entrée
Salle de séjour
Chambre
Buanderie
Chambre
N
Portique
2 m 50

cinq dernières années si elle était capable de les comprendre ; elle a cinq ans d'âge mental et se comporte le plus souvent en conséquence.

Si les investigateurs lui demandent où Alexandra passe ses nuits, Isabella pique un fou rire et répond que sa maîtresse "va voir son papa". Elle ne sait pas qui sont ses propres parents et appelle Alexandra sa "meilleure amie". Elle est heureuse qu'Oncle Aaron les ait "quittés". Il n'aimait pas Isabella.

Isabella est toute dévouée à Alexandra mais sa jalousie est démentielle ; l'investigateur qui reçoit les marques d'intérêt d'Alexandra (qu'il les accepte ou pas) s'attire nécessairement l'inimitié féroce d'Isabella. La jalousie de la fille pourrait même aller jusqu'au meurtre et la pousser à garrotter la personne concernée avec une corde à piano.

Gullah Jack



Gullah Jack est un vieil homme de couleur légèrement boiteux. La cataracte lui recouvre complètement l'œil gauche d'un film opaque. Jack connaît bien des secrets de la famille Butler mais il ne parle pas ; sa langue a été mutilée au fer rouge il y a de nombreuses années pour éviter qu'il ne parle en allant chercher des provisions à Champillon. Pendant le séjour des investigateurs, il abandonne sa chambre de l'aile des domestiques et dort dans la cuisine.

Dévoué à la famille Butler, Jack est complètement dément. Il ne permettra pas qu'on s'en prenne au Dr. Butler ou à Alexandra.

Les investigateurs le verront souvent traîner la patte à travers la maison pour des motifs mystérieux ; quand des pas se font entendre au milieu de la nuit, il s'agit généralement des siens.

"J'espère que tout est à votre convenance", dit le Dr. Butler.

Chaque chambre peut accueillir un investigateur. Si l'équipe est plus nombreuse, les autres occupent le salon des domestiques. Le Dr. Butler leur souhaite une bonne soirée et les quitte.

Explorer la maison

L'intérieur de la maison conserve presque toute sa splendeur d'avant-guerre mais le confort moderne est complètement absent : pas d'électricité, de téléphone ou de chauffage central. L'éclairage est assuré par des lampes à pétrole et des chandelles, le chauffage par de nombreuses cheminées.

Le Dr. Butler décourageant poliment toute exploration de la maison, il est plus facile pour les investigateurs de fureter à son insu.

Rez-de-chaussée

Hall d'entrée : cette entrée élégante, avec ses beaux escaliers de chêne en quart de cercle, s'élève jusqu'au plafond de l'étage. Elle est éclairée par un lustre de bronze portant seize bougeoirs qui peut être monté et descendu pour allumer et éteindre les chandelles. Une vieille horloge de parquet bat la mesure dans un coin.

La réussite d'un jet de Chance suivi de celle d'un Trouver Objet Caché permet à un investigateur qui traverse le hall à un moment quelconque du jour ou de la nuit d'entr'apercevoir Isabella, l'amante d'Alexandra, qui observe depuis un des balcons de l'étage. Malheureusement, la vision est trop fugitive pour permettre de reconnaître ou décrire les traits de l'observateur.

Cuisine : c'est une grande cuisine relativement récente puisqu'elle remplace des cuisines séparées de la maison qui ont brûlé au tournant du siècle. La pièce contient de vastes placards pour les ustensiles, un gros fourneau à bois et des fours

Le Livre de la Providence Céleste

C'est un mince in-folio mangé par les vers. Il est relié de cuir et le titre est écrit à la main en grosses lettres sur la première page.

Il n'y a pas de date d'édition mais le style montre clairement son ancienneté et le temps en a taché le papier toilé. Sur une page intérieure, on peut lire cette inscription à l'encre : "À Zachariah Solomon Butler, son père aimant".

Le livre, constitué de trois douzaines de pages usées, est rédigé dans l'anglais barbare d'un auteur à demi-illettré. Il prétend être la traduction d'un traité relatif au culte assoiffé de sang d'une divinité de la fertilité désignée sous le seul nom de Nebhroth, la langue originale étant celle des sorciers d'Atlantide.

Les pages moisies mentionnent deux dons que l'adorateur peut demander à la divinité invoquée : "L'Alliance de Nebhroth" est ambiguë mais semble impliquer le don de la vie éternelle ; "L'Épousée de Nebhroth" est tout aussi vague mais fait allusion à un pouvoir surnaturel qui permettrait à toute femme, même stérile, de concevoir. Le premier implique un sacrifice humain, le second rien de plus qu'un "réceptacle approprié".

Aide de Jeu n° 6

de briques pour rôtir, fumer, etc. C'est ici que Gullah Jack dort, par terre, pendant le séjour des investigateurs.

Salle à manger : une table de chêne, longue et massive, entourée de vingt-quatre chaises, occupe le centre de cette pièce. Des buffets, vaisseliers fermés et dessertes sont alignés le long des murs. Il y a aussi une cheminée. Un lustre de bronze et cristal de trente-deux bougies est suspendu au plafond par une chaîne richement travaillée permettant de descendre et monter l'engin pour allumer et éteindre les chandelles.

Salle de séjour : cette pièce confortable, dallée et lambrissée, contient plusieurs fauteuils couverts de velours et une cheminée à haut foyer comprenant sa propre réserve de bois. Un piano droit est adossé à un mur et un jeu d'échecs s'étale sur un des nombreux guéridons décoratifs ; aucune partie n'est en cours.

Grand salon : ce vaste salon donne sur la terrasse et l[...] din ; il est embelli par un plafond en coffrage et une g[...] cheminée de pierre. Il contient plusieurs fauteuils prof[...] couverts de cretonne.

Bureau : le bureau est toujours verrouillé (FOR 15). [...] sieurs belles bibliothèques d'acajou exposent une impor[...] collection de livres. Un coup d'œil rapide montre qu[...] ouvrages traitent des sujets comme le folklore, la théo[...] l'astrologie, la métaphysique et l'astronomie auxquels s'[...] tent nombre de titres de la littérature du 19e siècle. L'éso[...] me est aussi très présent : des titres tels que *Letters on D[...] nology and Witchcraft* de Sir Walter Scott, *Treatise on Sp[...] Apparitions and Witchcraft* de J. Beaumont et *The Book o[...] rits* d'Allen Cozy avoisinent des œuvres plus convention[...] de Scott, Wordsworth, Poe, Dickens, Trollope, Shelley et K[...] Une édition originale de *In Ole Virginia* contient des fa[...] morales exaltant les vertus du Sud d'avant-guerre ; i[...] jamais été tranché et semble avoir été oublié.

Un investigateur qui passe systématiquement en revu[...] étagères bien rangées pendant au moins une heure déco[...] sur une réussite de Trouver Objet Caché, une mince vo[...] qui ne semble pas à sa place. Son résumé est présenté [...] l'*Aide de Jeu n° 6*.

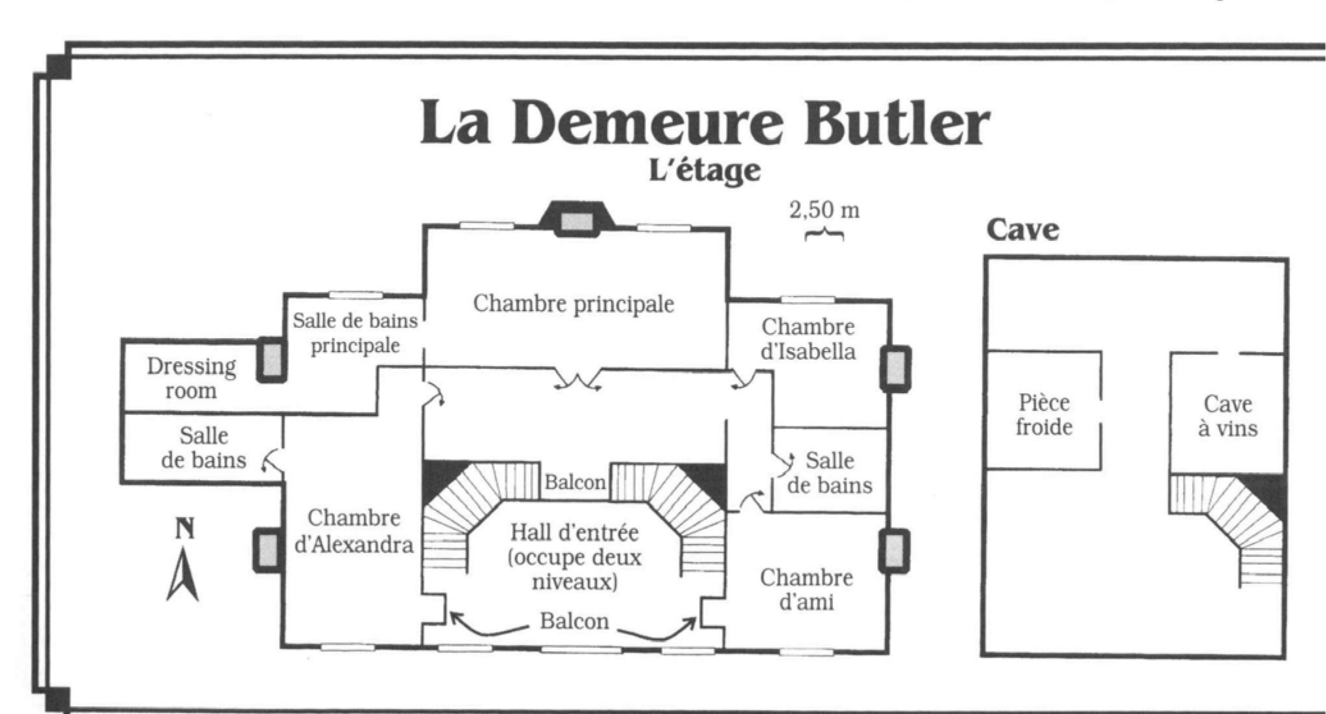
Intitulé *Le Livre de la Providence Céleste*, il fait gagner [...] en Mythe de Cthulhu et provoque une perte de 1D4/[...] points de SAN. Il contient un sortilège Appeler Nebhroth [...] un multiplicateur de sort de x1.

Serre : cette petite extension de la maison est entière[...] vitrée. Plusieurs carreaux cassés n'ont pas empêché la c[...] sance d'une végétation luxuriante.

Aile des domestiques : les appartements des servit[...] sont propres et spartiates ; seule la pièce occupée par G[...] Jack a été utilisée ces dernières décennies. Il y a qu[...] chambres qui servent de chambres d'ami pendant le séjou[...] investigateurs. Chacune contient un lit simple, un bu[...] d'acajou, un ensemble de toilette avec cuvette et miroir et[...] chaise de bois. Les draps viennent d'être changés. Les a[...] pièces sont vides et dénuées d'intérêt.

L'étage

Les chambres de l'étage sont toutes décorées avec goût [...] seules trois d'entre elles sont actuellement occupées.



Peu importe que ces idiots craintifs, qui se prétendent docteurs, soient incapables — ou refusent — de nous donner un enfant, à Rebecca et moi ; cette nuit j'invoquerai Nebhroth suivant la manière indiquée dans le livre de grand-père et il ne me décevra pas !

Victoire ! Ygnaïih ! Il a répondu à mon appel ! Toute l'île tremble de sa présence... hurlement du vide... Nebhroth fhtagn...

... reprendre suffisamment mes esprits pour rapporter le cours des événements... toutes les préparations nécessaires avaient été faites, enfermé Rebecca dans la chambre et allé à la cave pour accomplir le rituel... incantation menée à bien — installé dans le bureau pour attendre. Dois m'être endormi... me réveille brusquement dans un violent orage. Là-haut Rebecca hurle. Premier réflexe est de la rejoindre mais d'autres bruits — le son impossible du vent entre les étoiles... cet horrible bruissement furtif... reviens en hâte au bureau et verrouille la porte. Combien de temps suis-je resté assis à écouter les hurlements de Rebecca ?

Démence ! Impossible de me souvenir d'autres événements, mais me rappelle m'être rendu à l'étage le lendemain matin sans savoir que penser. Silence à l'intérieur, mais il me faut rassembler tout mon courage pour arriver à ouvrir la porte. À l'intérieur, R. est étendue sur le lit... divaguant, démente... ses yeux vitreux fixés sur la fenêtre.

Tous les domestiques sont partis maintenant, seul Gullah Jack est resté. Tant mieux.

Clair maintenant que R. est définitivement folle — un petit prix pour être le réceptacle de la semence de Nebhroth — je crois pourtant qu'elle est consciente des transformations... abriter la progéniture d'un dieu, quelle gloire !

... l'issue approche... très difficile après six mois... les soins au réceptacle prennent beaucoup de temps mais sont essentiels. Gullah Jack reste loyal. Pris sa langue par peur de la trahison.

Le réceptacle s'est déchiré ! R. morte mais une nouvelle vie commence ! Nebhroth fhtagn ! Ygnaïih ! Ton enfant est né ! Dois apporter merveilleuse nouvelle à grand-père !

Aide de Jeu n° 7

Quatre peintures à l'huile du 19ᵉ siècle sont suspendues dans le large couloir. Il s'agit des portraits de membres de l'aristocratie du Sud : les hommes sont sévères, les femmes jolies et léthargiques. Aucun nom n'est inscrit mais le Dr. Butler et Alexandra peuvent désigner Zachariah, Abraham, Joséphine et Victoria.

Chambre principale : le Dr. Butler et sa femme occupent cette chambre spacieuse avec ses lourdes commodes d'acajou, son grand lit à baldaquin et son secrétaire à cylindre. La pièce communique avec une salle de bain et un dressing room.

Le bureau n'est pas verrouillé et contient tout un fatras de documents sans intérêt concernant la propriété. Au milieu de ces papiers traîne un vieux carnet de notes effiloché.

Ce carnet porte le titre "Expérience — 1891". Son contenu manuscrit décrit avec un luxe de détails dérangeants une tentative d'invocation par l'auteur anonyme d'une entité d'outre-monde. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu* n° 7, le journal d'Aaron Butler. La lecture de ce rapport coûte 1/1D3 points de Santé Mentale.

Chambre d'Alexandra : Alexandra loge dans une chambre confortable qui, comme sa vis-à-vis sud, comprend un balcon



dominant le hall. Un grand lit à baldaquin trône au centre de la pièce alors qu'une énorme armoire occupe un des coins, celui d'en face l'étant par une coiffeuse en acajou.

En raison de ses habitudes nocturnes, Alexandra dort généralement presque tout le jour ; elle est servie par son amante dévouée, Isabella.

Chambre d'Isabella : quand Alexandra veut être seule, elle renvoie Isabella dans cette chambre plus petite, meublée avec une armoire, une table de toilette et un étroit lit cage d'enfant. Dans un coin, une boîte contient des sous-vêtements et des rubans. De nombreuses poupées, assises ou debout, sont installées sur le sol et le lit. Toutes sont des cadeaux d'Alexandra.

La chambre d'ami : une pièce spacieuse et confortable qui ne sera offerte à aucun investigateur. Son mobilier est semblable à celui de la chambre d'Alexandra.

La cave

L'île est ici assez élevée pour qu'on ait pu creuser une cave sous la demeure Butler. Dans cette partie de la Louisiane, les aménagements en sous-sol sont presque inconnus en raison de l'omniprésence des eaux.

Les murs et le plancher de pierre protègent cette cave des insectes et des rongeurs. L'endroit est plus frais que le reste de la maison mais rarement froid. On y stocke essentiellement des conserves au vinaigre, au sel ou en boîtes métalliques, et des bouteilles de vin. Les pluies les plus soutenues arrivent parfois à noyer le local qui est alors vidé par une pompe à main.

Dépendances

L'Alliance

Zachariah Butler s'est soumis à l'Alliance de Nebhroth il y a presque un siècle. En conséquence, tous les descendants mâles du clan Butler sont immortels. Mais le résultat de cette magie noire n'est pas la bénédiction que l'on pourrait croire : après leur trépas, les héritiers Butler se relèvent sans avoir pour autant triomphé de la mort. Ils sont au contraire prisonniers pour l'éternité, figés dans l'horrible état de morts-vivants.

Immunisés contre toutes les formes naturelles de décès, les fils de la tombe sont amèrement conscients de la farce cruelle dont ils sont l'objet ; mais bien qu'ils se lamentent sur leur infortune, ces corps animés s'accrochent désespérément à leur semi-vie, redoutant l'horreur innommable qui les attend s'ils viennent à être définitivement tués.

Alexandra rend fréquemment visite à son père dans le mausolée afin de le réconforter et l'apaiser, mais les morts-vivants ne sont généralement pas très bien disposés envers les vivants. Des investigateurs qui se rendent au tombeau, de nuit comme de jour, voient rapidement plusieurs dalles être déplacées — de l'intérieur — quand les restes de Zachariah, Jacob et Aaron se lèvent pour les attaquer. Même s'ils n'ont aucun besoin de nourriture, ils éprouvent un fort ressentiment envers les vivants et cherchent à les dévorer.

Le cimetière

Derrière la maison est installé un petit cimetière négligé. Les épouses de la plupart des Butler y sont enterrées : Joséphine Middleton Butler (1809-1852), Victoria Mann Butler (1833-1880), Rebecca King Butler (1870-1891) et Mary Wister Butler (1869-1899). Des fleurs fraîches ornent la modeste tombe de Mary, déposées par sa fille Alexandra. Plusieurs personnes, qui ne sont pourtant pas des parents, y ont aussi été inhumées ; il s'agit de quelques contremaîtres estimés et sans famille.

On ne trouve nul emplacement réservé à Zachariah Butler et à ses descendants mâles. Si aucun investigateur ne le remarque spontanément, un jet d'Idée réussi fait constater cette particularité.

Interrogé sur ce sujet, Isaac Butler se contente de faire remarquer que c'est une question brutale et grossière, tout à fait dans le style Yankee. "Il vous faut vous familiariser avec nos façons sudistes, plus délicates, messieurs", les réprimande-t-il.

L'enfant d'un dieu

Cette terrible entité, née en 1891, est la progéniture de Nebhroth, un des Autres Dieux Inférieurs, et de la malheureuse femme d'Aaron Butler, Rebecca, ce qui en fait le "cousin par Alliance" d'Isaac et d'Alexandra ; Aaron l'a baptisé Solomon en l'honneur de son grand-père. Malgré la mort de sa mère à sa naissance, la créature a survécu et a atteint une taille prodigieuse.

Solomon est plus grand qu'un cheval et pèse près de 350 kg. C'est une masse rampante vaguement humaine de chair pustuleuse ; son horrible corps est couvert d'appendices en forme de doigt agités de mouvements saccadés. Il vit dans les profondeurs du marais et se propulse la nuit sur ses quatre pattes en pinces de crabe pour attraper et dévorer le bétail redevenu sauvage. Il se nourrit aussi de rats musqués et de ratons laveurs, et aime les gros poissons-chats. Il reste pourtant rarement plus de quelques minutes sous l'eau, car une vague inquiétude le pousse alors à regagner rapidement la berge. Il marche au fond ; il ne nage pas.

Parfois, Solomon inspecte l'extérieur de la maison, secoue les portes et gratte les fenêtres. La chose n'attaque pas les membres du clan Butler, mais les odeurs inhabituelles des visiteurs attirent son attention et excitent sa voracité. Des investigateurs imprudents qui vont se promener sur l'île après le coucher du soleil risquent de finir dans le ventre du monstre.

Les caractéristiques de cet enfant abominable figurent à la fin du chapitre, page 41.

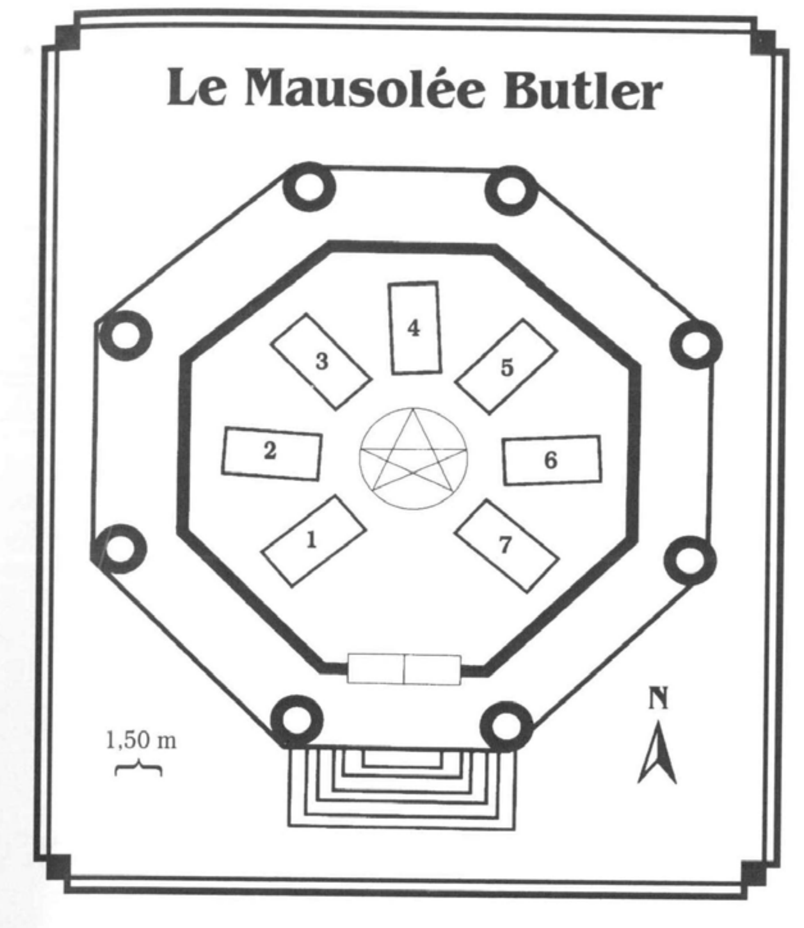
Le mausolée des Butler

Entre la plantation et le pont vers Champillon, un chemin quitte la route en direction du nord. La terre humide et boueuse porte par endroits des traces de pas, de femme d'après la taille, qui recouvrent souvent d'autres empreintes plus anciennes, mais identiques. Au bout de la piste, un petit promontoire, encerclé par les marais, abrite le mausolée familial.

Ce grand tombeau de pierre date du milieu du 19e siècle. C'est un bâtiment octogonal aux murs blancs et au toit en dôme noir entouré par un péristyle ionique. Un escalier s'élève vers les colonnades ouvragées où une lourde double porte de fer constitue le seul accès apparent. Un épais cadenas condamne les battants ; Alexandra en possède la seule clé. Les investigateurs qui cherchent à entrer sans avoir la clé doivent opposer leurs FOR combinées (au maximum deux personnes par battant) à celle de la porte (FOR 35) sur la Table de Résistance.

La réussite d'un jet de Serrurerie ou de Mécanique permet d'ouvrir le cadenas, gros mais simple, en une minute.

L'intérieur est plongé dans une obscurité totale. Sept sarcophages de pierre sans la moindre décoration sont disposés en cercle autour d'un pentagramme de cuivre oxydé incrusté dans le sol.



Chaque sarcophage est fermé par une dalle de ciment. Après examen, il apparaît que chacune d'elle porte une petite inscription. Il est possible de les déplacer en opposant les FOR combinées de quatre personnes maximum à leur poids (FOR 11) sur la Table de Résistance.

Petit Solomon
1891-
Ô Père, protège ton agneau

Sarcophage 1 : Vide. Il a été installé pour l'enfant de Nebhroth, un Autre Dieu Inférieur, porté par Rebecca, la femme d'Aaron.

Isaac Abraham Butler
1888-

Sarcophage 2 : Vide. S'il voit que ce sarcophage lui est destiné, le Dr. Butler perd le peu de raison qui lui reste en comprenant qu'il est condamné à rejoindre ses ancêtres dans leur funeste non-mort.

Abraham Middleton Butler
1830-1864
Une Juste Cause

Sarcophage 3 : Vide. Abraham a été déchiqueté à l'extérieur d'Atlanta dans la contre-attaque inconsidérée de Hood qui devait donner les clés de la ville à Sherman.

Zachariah Solomon Butler
1800-

Sarcophage 4 : Il contient le corps desséché du patriarche du clan Butler. C'est le grand-père d'Aaron, de Daniel et de Jacob. Sa peau, semblable à du cuir, est tendue sur son squelette, révélant les os qu'elle recouvre. Les investigateurs qui ont vu le portrait de Zachariah dans la maison peuvent le reconnaître en réussissant un jet d'Idée.

ZACHARIAH BUTLER, 126 ans, fils de la tombe

FOR 14	CON 12	TAI 12	INT 9	POU 14
DEX 12				PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Griffes 40 %, 1D4 + bd.

Armure : 2 points de peau.

Perte de SAN : 1/1D8 points.

Aaron Zachariah Butler
1853-1927

Sarcophage 5 : Il contient les restes immortels de l'oncle du Dr. Butler. Petit-fils de Zachariah, frère de Daniel et de Jacob, et récemment inhumé, Aaron est une créature blême et bouffie ; sa peau flasque commence tout juste à se desquamer.

AARON BUTLER, 74 ans, fils de la tombe

FOR 12	CON 15	TAI 16	INT 5	POU 11
DEX 13				PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Griffes 35 %, 1D4 + bd.

Armure : 2 points de peau.

Perte de SAN : 1/1D8 points.

Jacob Alexander Butler
1859-

Sarcophage 6 : Il contient un cadavre abominable à moitié décharné : le petit-fils de Zachariah, frère de Daniel et d'Aaron et oncle d'Isaac. Il manque la moitié de la tête — arrachée par le coup de fusil qui l'a tué — et le reste n'est qu'os nu suintant et matière grise.

JACOB ALEXANDER BUTLER, 68 ans, de la tombe

FOR 10	CON 12	TAI 14	INT 5	POU 11
DEX 8	Déplacement 2		PV 13	

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Griffes 70 %, 1D4.

Armure : 2 points de peau.

Perte de SAN : 1/1D8 points.

Daniel Mann Butler
1859-1891

Sarcophage 7 : Vide. Daniel est mort dans un asile de Boston et a été rapidement disséqué pour examen médical.

Événements

L'ordre chronologique de ces événements est élastique et n'a rien d'absolu ; le Gardien est libre de hâter ou de retarder

chaque incident selon ce que lui dicte son intuition. Il peut ajouter d'autres manifestations en fonction de la nécessité : par exemple, Solomon attaque et emporte quelqu'un — Hannah, Isabella, Jack, voire l'un des investigateurs. Il est cependant impératif d'en mettre en scène le plus grand nombre possible car ils contribuent à bâtir la tension et préparent le final de l'aventure.

La première nuit

Nuit d'orage

Le vent hurle et il pleut à verse jusqu'à l'aube. La journée est humide et marquée par le crachin.

Séduction

Alexandra Butler tente de séduire un des investigateurs ; pendant la nuit, lorsque les invités ont défait leurs bagages et se sont couchés, celui qui a la meilleure APP reçoit la visite de la jeune femme. Pour éviter que les autres ne soient tout de suite au courant, le Gardien peut traiter la situation en privé, avec le joueur concerné, ou bien se servir de messages écrits.

Quelqu'un frappe discrètement à la porte. En l'absence de réponse, la personne recommence. Si l'investigateur continue d'ignorer le bruit, la jeune femme insiste pendant un moment — doucement, pour ne pas déranger les autres invités — mais finit par renoncer. Le visiteur ne répond pas si on lui demande son identité en gardant porte close.

Si l'investigateur vient ouvrir, il découvre Alexandra Butler, pieds nus, vêtue d'une chemise de nuit noire et translucide ; sans prononcer un mot, elle sourit et laisse glisser son habit, révélant les douces rondeurs d'une chair exquise.

En séduisant un des invités, Alexandra espère apprendre la raison de leur présence inattendue et ce qu'ils savent sur sa famille et sur la plantation ; elle veut que rien ne vienne troubler le destin de son cousin. Si elle se montre directe dans son entreprise de charme, sa manière d'interroger est beaucoup plus subtile ; ses questions perspicaces ne sont posées qu'aux moments judicieux. Elle veut convaincre les investigateurs de quitter l'île et pour cela espère obtenir l'appui de l'un d'eux.

Alexandra est une femme désirable et enjôleuse qui ne renonce pas facilement ; son désir est insatiable, son enthousiasme sans retenue. Résister à ses avances nécessite de posséder une détermination résolue et beaucoup de volonté ; s'il le désire, le Gardien peut demander à l'investigateur de confronter sa VOL à l'APP d'Alexandra sur la Table de Résistance afin de déterminer l'issue de la rencontre. Céder à la tentation se traduit par une nuit de passion déchaînée ; l'investigateur ne se réveille qu'en fin de matinée, épuisé et seul.

Est-il possible qu'une libertine décadente et lascive comme Alexandra tombe amoureuse d'un investigateur ? En quoi cela affecterait-il le cours des événements ? Voilà des questions passionnantes, mais qui sortent du cadre de ce scénario ; le Gardien doit en être le seul juge.

La première révélation du Dr. Butler

Le Dr. Butler lit le journal de son oncle défunt et découvre qu'Aaron a réussi à donner une épouse à Nebhroth, l'Autre Dieu. Sa raison s'en trouve ébranlée. Le lendemain, il se montre secoué mais refuse d'en discuter. Des jets de Psychologie réussis diagnostiquent une grande tension chez le médecin. En privé, Hannah exprime ses inquiétudes pour la santé de son mari.

La deuxième nuit

Encore de l'orage

Le crachin cesse en fin d'après-midi, mais des nuages denses masquent toujours le soleil. À la tombée de la nuit, l'orage est dans l'air. Tonnerre et éclairs présagent un déluge, le pire orage de la saison. Pendant la nuit, les engoulevents se déchaînent et le pont qui relie l'Île Butler au reste du monde est emporté. On ne peut plus quitter l'île qu'à la nage.

La deuxième révélation du Dr. Butler

Le Dr. Butler lit *Providence Céleste* et comprend quelle hideuse destinée ancestrale le guette. Il sombre alors dans la folie et la paranoïa ; le lendemain, il évite autant que possible les investigateurs. Réussir des jets de Psychologie indiquent qu'il est en état de choc. Hannah supplie les investigateurs d'obtenir de l'aide pour son mari.

Deuxième séduction

Alexandra Butler peut chercher à séduire un autre investigateur ; elle peut aussi prolonger ses attentions pour l'amant de la veille s'il semble disposé à suivre son avis ou si elle pense en tirer de nouveaux avantages. S'il repousse ses avances ou ne lui fournit pas les réponses espérées, Alexandra s'intéresse alors à celui qui vient en second au classement APP.

La troisième nuit

Un bref répit

À l'aube, la tempête s'est calmée. Au-dehors, les dégâts sont nombreux : des arbres sont tombés, les parties basses de l'île sont inondées. Le ciel reste gris et couvert pendant toute la journée, mais à la nuit tombée, il n'y aucun signe annonciateur de pluie.

L'Autre Dieu apparaît

Le Dr. Butler invoque Nebhroth en utilisant le sort figurant dans *Providence Céleste* et offre son épouse à la terrible entité ; l'Autre Dieu Inférieur apparaît et viole Hannah Butler (qui, heureusement, perd complètement la raison). Ses hurlements retentissent dans toute l'île et sont portés par le vent jusqu'à Champillon. Assister au rituel épouvantable coûte 1/1D6 points de SAN. Son appétit immonde satisfait, Nebhroth retourne dans sa demeure étoilée ; les investigateurs qui tentent d'intervenir affrontent sa terrible colère.

Il y a 25 % de chances pour qu'une femme molestée par Nebhroth se retrouve enceinte ; l'atroce constatation coûte 1/1D20 points de SAN. Six mois plus tard, à la naissance de la progéniture à demi-humaine, elle perd encore 1/1D20 points de SAN — mais elle doit aussi obtenir un résultat inférieur ou égal à sa CON sur 1D100 pour survivre à l'affreux accouchement.

Si nécessaire, Nebhroth peut appeler un Serviteur des Autres Dieux pour le seconder.

Séduction encore

S'il le faut, Alexandra cherche encore à séduire un investigateur — éventuellement sans changer de cible. Pendant la journée, elle ne manifeste son affection à l'investigateur précédent que pour en tirer un nouveau bénéfice. Si la cible la repousse ou se dérobe, Alexandra s'attaque à l'investigateur au troisième rang en APP.

La quatrième nuit

Le temps

Le soleil apparaît par intermittence dans le ciel et les eaux reculent, dégageant les terres inondées. Toutefois, en soirée, de nouveaux nuages sombres menacent. Malgré les nombreux coups de tonnerre qui rythment la nuit, l'orage ne fait que passer.

Un ultimatum

Si les événements n'ont pas déjà atteint une conclusion, le Dr. Butler, devenu fou, adjure ses invités d'adorer Nebhroth et de devenir des serviteurs de l'Autre Dieu. En cas de refus, il leur ordonne de quitter l'île en termes clairs. S'ils n'obéissent pas immédiatement, il tente de les faire éliminer. Il a pour cela recours aux Fils de la Tombe et à l'enfant-démon Solomon (à moins que les investigateurs ne s'en soient déjà occupés). Il peut aussi réinvoquer Nebhroth, offrant cette fois-ci une investigatrice comme "réceptacle approprié".

Caractéristiques

DR. ISAAC BUTLER, 39 ans, héritier perturbé

FOR 12	CON 14	TAI 12	INT 17	POU 10
DEX 14	APP 13	ÉDU 18	SAN 30	PV 13

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Aucune.

Compétences : Bibliothèque 75 %, Biologie 35 %, Chimie 40 %, Crédit 55 %, Droit 25 %, Écouter 360 %, Histoire 45 %, Latin 25 %, Marchandage 25 %, Médecine 90 %, Persuasion 25 %, Pharmacologie 45 %, Trouver Objet Caché 30 %.

HANNAH BELL BUTLER, 30 ans, épouse dévouée

FOR 9	CON 11	TAI 10	INT 14	POU 11
DEX 12	APP 13	ÉDU 13	SAN 55	PV 11

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Aucune.

Compétences : Comptabilité 45 %, Crédit 25 %, Écouter 30 %, Histoire 35 %, Monter à Cheval 35 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 25 %, Trouver Objet Caché 30 %.

ALEXANDRA BUTLER, 33 ans, séduisante héritière

FOR 10	CON 13	TAI 9	INT 14	POU 16
DEX 15	APP 16	ÉDU 12	SAN 20	PV 11

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Couteau de Cuisine 40 %, 1D6.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 55 %, Monter à Cheval 45 %, Occultisme 15 %, Persuasion 65 %, Psychologie 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Sort : Appeler Nebhroth.

GULLAH JACK, 61 ans, serviteur unique

FOR 10	CON 12	TAI 9	INT 12	POU 13
DEX 11	APP 12	ÉDU 5	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Hachette 85 %, 1D6+1 ;
Bouteille Cassée 60 %, 1D6.

Compétences : Discrétion 30 %, Dissimulation 25 %, Écouter 40 %, Histoire Naturelle 35 %, Mécanique 45 %, Psychologie 15 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

ISABELLA, 19 ans, faible d'esprit

FOR 9	CON 12	TAI 8	INT 5	POU 11
DEX 13	APP 17	ÉDU 3	SAN 15	PV 10

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Garrot 80 %, dommages spéciaux (voir règles de noyade) ;
Coup de Pied 35 %, 1D6.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 40 %.

SOLOMON, 36 ans, enfant-démon

FOR 21	CON 26	TAI 31	INT 5	POU 22
DEX 9	APP 2	SAN 0	Déplacement 6	PV 28

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Griffes (x2) 50 %, 3D6 chacune ;
Morsure 40 %, 3D6.

Sorts : Appeler Nebhroth, Invoquer un Serviteur des Autres Dieux.

Compétences : Discrétion 70 %, Écouter 80 %, Esquiver 65 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Perte de SAN : 1/1D10 points.

NEBHROTH, éternel, un Autre Dieu Inférieur

FOR 47	CON 64	TAI 59	INT 0	POU 62
DEX 11	Déplacement 7			PV 62

Bonus aux dommages : +6D6.

Armes : Écrasement 60 %, 8D6.

Perte de SAN : 1/1D20 points.



Conclusion

S'étant rendus sur l'Île Butler en réponse au télégramme du médecin, les investigateurs avaient pour principal objectif d'éviter la folie à leur ami. Deux méthodes permettent d'atteindre ce résultat : soit l'empêcher de lire le grimoire mangé par les vers qui révèle le terrible secret de ses ancêtres ainsi que le journal tenu par son oncle qui explique comment Aaron Butler a donné une épouse à l'Autre Dieu Nebhroth, soit détruire les deux objets.

Alexandra Butler connaît aussi les secrets mystérieux de la famille Butler ; même si les livres sont détruits, elle est en mesure de transmettre ce savoir à son cousin. Tôt ou tard, les investigateurs auront à s'occuper de son cas.

En dernier recours, les investigateurs peuvent emmener le Dr. Butler loin de l'île. Cette solution n'est sans doute que temporaire car, après avoir entraperçu le terrible secret de ses aïeux, le médecin va certainement revenir assez vite pour reprendre ses études.

Si le Dr. Butler meurt, sa cousine Alexandra insiste pour qu'il soit inhumé dans le mausolée familial. De toute façon, le corps est destiné à se relever dans les vingt-quatre heures pour rejoindre les fils de la tombe, pourvu qu'il en reste une part raisonnable intacte. Si l'enterrement a lieu ailleurs, la dépouille tente à tout prix de rentrer sur l'Île Butler et d'aller dans le mausolée. Voir le Dr. Butler dans cette condition provoque une perte de 1/1D8 points de SAN. Seule la destruction du cadavre (par une dissection ou un acte de violence) empêche sa réanimation.

Si le médecin, ou son épouse, est encore en vie et sain d'esprit à la fin du scénario, le montant des frais de voyage des investigateurs est discrètement déposé sur leur compte. Alexandra reste toutefois l'héritière et n'offrira aucune récompense.

Attribution de Points de SAN

Les investigateurs peuvent bénéficier des gains de SAN suivants à la conclusion de cette aventure :

Chacun d'eux acquiert 1D4 points de SAN si le Dr. Butler ne perd pas la raison et 1D4 points supplémentaires si sa femme est saine et sauve (une Épousée de Nebhroth *n'est pas* saine et sauve).

Pour l'élimination de tous les fils de la tombe, chaque investigateur récupère 1D4 points de SAN.

La destruction de Solomon, le descendant mi-humain de Rebecca Butler et de l'Autre Dieu Nebhroth apporte à chaque investigateur 1D6 points de SAN.



Le Chant des Sphères

Réveille-toi et chante, toi qui vis dans la poussière.
— Isaïe xxvi, 19.

Les investigateurs entendent parler d'un phénomène rare, une brusque désintégration psychologique. Leur attention est attirée car la personne concernée est le grand-père de William Hatton, un ami ou une connaissance d'au moins l'un d'entre eux.

Si les investigateurs refusent de s'y intéresser, le jeune William Hatton écoute l'enregistrement fatal quelques jours plus tard et subit le même sort que son grand-père. Cela peut également arriver à des policiers chargés de l'enquête, et ce qui devient l'histoire du "bungalow hanté de New Haven" devrait sembler assez étrange pour piquer leur intérêt.

Le minutage a ici une certaine importance. Quantrill a, par exemple, besoin de plusieurs jours pour réaliser la version complète du "Chant des Sphères" avec Antonia Balsamo.

Si le Gardien souhaite apporter des effets sonores appropriés, l'album "Experiment IV" de Kate Bush montre en quelque sorte les prémices de la recherche d'une chanson capable de tuer.

En supposant que les investigateurs sont intéressés dès le départ, remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 1*.

Le Gardien doit déterminer la nature du lien qui existe entre William Hatton et les investigateurs ; peut-être ont-ils fréquenté la même école, appartiennent-ils à la même association ou la même organisation, ou ont-ils une relation professionnelle. La description de Hatton devra être modifiée en conséquence.

Si les investigateurs ont besoin d'une motivation supplémentaire pour se lancer dans l'enquête, Hatton contacte personnellement son (sa) vieil(le) ami(e) et l'invite à New Haven. Cette approche est particulièrement appropriée si l'ami en question est médecin ou psychologue.

La résidence Hatton

Quand les investigateurs se rendent dans la maison de Hatton, modeste mais confortable, à New Haven, ils apprennent dans quelles circonstances Sir Hubert Hatton-Bartlett s'est effondré. Ce soir-là, le jeune Hatton était allé dîner avec une amie ; à son retour, vers 21 heures, il a découvert Sir Hubert, assis dans son fauteuil, regardant fixement dans le vide. William a tout tenté, en vain, pour faire sortir de cet état léthargique son grand-père, qui, à son départ, lisait tranquillement tout en écoutant de la musique.

Puis il a appelé le médecin de famille, qui, ayant examiné Sir Hatton, est resté perplexe. Sir Hubert a été emmené en ambulance à l'hôpital où l'on a diagnostiqué un état catatonique. Il est toujours sur place, en observation.

William montre volontiers la pièce du rez-de-chaussée où a eu lieu le drame, restée pratiquement en l'état. Bien que confortable, au premier coup d'œil elle ne révèle rien de remarquable : le fauteuil de Sir Hubert fait face à la cheminée ; sur une petite table voisine sont posés un livre (*The River War*, de Winston Churchill, politicien et écrivain anglais), une enveloppe blanche ordinaire, un cendrier et une boîte à cigares avec une demi-douzaine de pièces originaires de Cuba, les préférés de Sir Hubert. Dans un coin, un gramophone est installé sur un support en bois, à côté d'une grande bibliothèque abritant une remarquable collection d'ouvrages sur l'histoire militaire britannique du 19e siècle. L'ordre apparent et le ménage méticuleux de la pièce montrent le caractère tatillon de son occupant.

Quiconque examine l'exemplaire de *The River War* aperçoit un morceau de papier plié, placé au chapitre détaillant la Bataille d'Omdurman. Le livre n'a aucun rapport avec le mystère, mais le marque-page est important. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 2* (page suivante).

William ignore qui peut être ce Q. et à quel cadeau il est fait référence dans le message. (Au cours de leur enquête, les investigateurs vont rapidement découvrir un candidat potentiel pour ce mystérieux Q.)

L'enveloppe contient deux billets pour une prochaine représentation de

UN CHEVALIER HOSPITALISÉ

Une crise soudaine

Exclusif pour le New York Times

NEW HAVEN — Sir Hubert Hatton-Bartlett, 76 ans, a été emmené à l'hôpital général de New Haven et placé sous observation après avoir perdu connaissance hier dans la soirée.

C'est vers 21 heures que William Hatton, résidant 11 Providence Lane dans notre ville, est rentré chez lui pour découvrir son grand-père plongé dans un état comateux sur son fauteuil. Les autorités médicales ayant été averties, Sir Hubert a été immédiatement hospitalisé.

Selon Mr. Hatton, qui est son petit-fils, Sir Hubert était en bonne santé et avait toute sa tête.

Les experts de l'hôpital général de New Haven n'ont aucune explication à proposer. Ils ont exprimé l'espoir que la condition de Sir Hubert soit temporaire.

Sir Hubert Hatton-Bartlett a été un héros au service de l'Angleterre pendant les guerres tribales africaines, avant de devenir un professeur distingué par de nombreux honneurs. Il a été fait chevalier en 1917.

Aide de Jeu n° 1

Sir Hubert,

En reconnaissance de votre infatigable dévouement. Par le Chant des Sphères l'on se souviendra de moi !

Q.

Aide de Jeu n° 2

William Hatton

Né en 1898, William Hatton est le petit-fils de Sir Hubert Hatton-Bartlett. Son père meurt pendant la Seconde Guerre des Boers. Il est encore enfant quand sa mère émigre avec lui aux États-Unis et s'installe à New Haven, dans le Connecticut. En 1921, sa mère se remarie et part pour la Floride. Son grand-père vient vivre avec lui à New Haven en 1923.

Aïda, l'opéra de Verdi, qui doit avoir lieu à New York. William les avait achetés avec l'intention d'y emmener son grand-père, depuis toujours amateur de musique. Il soupire, proposant les places aux investigateurs. "Ils ne m'intéressent désormais plus. On dit que la première soprano est merveilleuse." Puis, l'air distrait, il pense à quelque chose et quitte la pièce.

Ceux qui examinent le gramophone remarquent une série de disques ordinaires sur la platine. Leurs étiquettes sont toutefois vierges, à l'exception des numéros 1-4. Il n'y a aucun titre. Si quelqu'un tente d'écouter ces enregistrements, le Gardien doit se référer à l'encart sur les effets du "Chant des Sphères", page 54. Dans cette version, le livret n'est pas chanté.

Si besoin est, William revient juste à temps pour éteindre l'appareil avant que des effets néfastes ne se fassent sentir.

Les autres disques de Sir Hubert sont rangés à proximité, dans une armoire. Ce sont principalement des fanfares militaires qui révèlent assez bien son manque d'imagination.

Recherches sur le "Chant des Sphères"

Les investigateurs désireux d'en apprendre plus sur le "Chant des Sphères" n'ont qu'à se rendre au Conservatoire de Musique de New Haven, ou dans tout autre institution similaire d'une des grandes villes du nord-est, en particulier New York, Boston ou Providence. Quatre heures de recherches permettent d'identifier le morceau et son compositeur probable. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 3*.

Il est également possible d'obtenir des informations sur Gabriel Quantrill. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 4* après la réussite d'un jet de Bibliothèque.

L'évasion de Quantrill

L'évasion meurtrière de Quantrill est relatée dans un ancien numéro du *Times* londonien, disponible dans toute grande

À propos du "Chant des Sphères"

Quand, en 1901, les policiers découvrent le corps du compositeur Charles Frye, suite à son suicide dans un hôpital londonien, ils trouvent aussi la partition inachevée d'un oratorio, le "Chant des Sphères". Ce morceau, destiné à une soprano accompagnée d'un piano et d'une flûte, est attribué à Frye qui l'aurait composé pendant sa convalescence. Pour ceux qui les ont étudiées, les notations musicales sont maladroites et non conventionnelles. Le livret latin, "Nebulum Nigritiæ", ou "Noire Nébuleuse", est apparemment aussi peu orthodoxe et l'identité de son auteur est restée un mystère. Pour autant que l'on sache, le morceau n'a jamais été joué et on n'en connaît aucun enregistrement.

Charles Frye (1863-1901)

Ce compositeur médiocre produit, à la fin du 19e siècle, une série d'opéras mineurs qui vont du médiocre au dénué d'inspiration ; en 1896, il commence sa dernière pièce musicale, un opéra destiné à commémorer le Jubilé de Diamant de la reine Victoria, qui restera inachevé. Peu après, Frye disparaît, en même temps que le flûtiste virtuose Gabriel Quantrill, dans des circonstances mystérieuses. Les deux hommes refont surface cinq ans plus tard — Quantrill dans un état de délabrement mental et Frye amnésique. Moins de deux semaines après, Frye se suicide à l'hôpital. Il laisse une fille, Marion (1894-), elle-même pianiste accomplie, qui vit à Boston, Massachusetts.

Aide de Jeu n° 3

bibliothèque publique ou universitaire nord-américaine. De nombreuses autres publications de la région de Londres, de la même date, rapportent également ce fait.

Quatre heures de recherches complétées d'un jet réussi de Bibliothèque permettent de découvrir un article de 1926 sur le sujet ; remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 5*.

Des investigateurs perspicaces auront déjà deviné que celui qui a refusé l'admission de Quantrill à la Royal Academy n'est autre que Sir Hubert Hatton-Bartlett.

Hôpital Général de New Haven

Sir Hubert est désormais un patient du service psychiatrique de l'hôpital. À moins de réussir un jet de Baratin ou de Persuasion, les visiteurs doivent être accompagnés de William Hatton pour être admis.

Le docteur Eastman, le psychiatre de l'hôpital, informe les investigateurs que Sir Hubert est dans un état catatonique : "Il est complètement indifférent aux événements et nous devons le forcer à manger. Son esprit a subi un choc très grave, que je suis incapable d'identifier. Il est très rare de voir une régression aussi rapide chez quelqu'un, comme Sir Hubert, qui disposait de toutes ses facultés".

Sir Hubert est assis dans un fauteuil roulant, le regard vide. Il semble ne remarquer ni ses visiteurs ni son environnement. L'homme respire, cligne des yeux et déglutit, mais ne réagit à aucun stimulus extérieur — son esprit paraît totalement absent.

Il est peu probable que les investigateurs soient autorisés à rester assez longtemps pour avoir droit à un jet de Psychanalyse, mais si par chance ils en l'ont l'occasion — et qu'ils réussissent le tirage — Sir Hubert prononce, crie, un seul mot : "Quantrill". Aucun membre du personnel ne sait à qui ou à quoi il fait référence, ni même si ces syllabes ont un sens.

Gabriel Quantrill

Né en Angleterre en 1866, Gabriel Quantrill manifeste un talent musical précoce mais se voit refuser l'entrée de l'Académie Royale à cause de sa formation inadéquate. Déçu, il se rend à Vienne où on le considère rapidement comme un flûtiste virtuose.

Pendant ce séjour, Quantrill entre en contact avec la pègre, le demi-monde et divers occultistes excentriques. Par ses choix en amitié, son caractère emporté et ses humeurs sombres, il se détache de la société musicale de Vienne. Il rentre en Angleterre et, en 1896, fait la connaissance du compositeur Charles Frye.

La même année, les deux hommes disparaissent dans des circonstances mystérieuses. Quand ils refont surface, cinq plus tard, Frye ne se souvient de rien et Quantrill est devenu fou. Il est interné à l'Infirmerie Royale de Londres en 1901 où il reste jusqu'à son évasion en 1926.

Aide de Jeu n° 4

Un jet réussi de Psychologie appliqué à Sir Hubert ne fait que corroborer l'opinion du docteur Eastman : le malade est dans un état catatonique.

Boston

Les investigateurs vont certainement se rendre à Boston pour y chercher la fille de Charles Frye. Comme elle porte désormais le nom de son mari, Farwell, il est impossible de connaître son adresse par l'annuaire téléphonique ; de plus, aucun des douzaines de Frye répertoriés n'est apparenté à Marion ni ne la connaît.

Sachant cependant que c'est une pianiste accomplie, les investigateurs pensent, sur un jet d'Idée réussi, à consulter un annuaire professionnel — disponible à la Chambre de Commerce de Boston, dans toute bibliothèque publique et dans la plupart des banques et institutions financières. À l'intitulé "professeurs de piano" figure une *Marion Frye Farwell.*

Marion Frye Farwell

Une fois Mrs. Farwell localisée, il est facile de s'entretenir avec elle. Née en 1894, elle est la fille du compositeur anglais Charles Frye. En 1919, elle s'est mariée avec un soldat américain qu'elle a suivi au Massachusetts ; elle réside actuellement

UN DANGER PUBLIC EN LIBERTÉ SELON LA POLICE

L'évadé de l'Infirmerie Royale de Londres

AURAIT FAIT DEUX VICTIMES

UN CERTAIN GABRIEL QUANTRILL, âgé de 60 ans, ancien musicien sans domicile connu, s'est échappé la nuit dernière de l'Infirmerie Royale de Londres.

D'après la police, Mr. Quantrill a peut-être provoqué le décès de deux employés de l'établissement au cours de son évasion.

Mr. Edward Cole, un surveillant, domicilié au 11 Whitechapel Mews, a été retrouvé mort dans ce qui, officiellement, était la cellule du meurtrier.

Le corps de Mr. Thomas Dooley, un gardien, adresse non communiquée, a été découvert derrière des poubelles à côté de l'entrée de service.

Selon le directeur de nuit de l'Infirmerie, le Dr. A.B.S. Maul, Mr. Quantrill est un fou criminel et doit être considéré comme extrêmement dangereux.

Aucune cause officielle n'a été attribuée aux décès. Des déclarations officieuses de participants à l'enquête suggèrent l'horreur : Mr. Cole aurait été mordu à mort et Mr. Dooley étranglé.

La police décrit Mr. Quantrill comme étant grand et mince, avec des cheveux blancs, des yeux bleus étroits et un front proéminent.

Un épisode antérieur

Mr. Quantrill a été interné dans l'Infirmerie Royale de Londres en 1901. Cet ancien musicien talentueux a disparu en 1896, en même temps que le compositeur reconnu Charles Frye, dans des circonstances mystérieuses. À leur réapparition à Londres en 1901, Mr. Frye était amnésique et son compagnon Mr. Quantrill avait perdu la raison.

Mr. Frye s'est ensuite suicidé à l'hôpital. Mr. Quantrill, qui se montrait un malade inquiétant, a passé l'essentiel de ces vingt-cinq dernières années en isolation dans l'Infirmerie Royale.

Scotland Yard fait appel à tous ceux qui peuvent fournir des informations sur cette affaire et enjoint ceux qui approchent Mr. Quantrill à se montrer très prudents.

Aide de Jeu n° 5

UNE CANTATRICE ITALIENNE DISPARAÎT

La représentation new-yorkaise menacée

Miss Antonia Balsamo, la fameuse soprano italienne qui doit être la vedette d'Aïda, présenté au Metropolitan Opera, a disparu nous annoncent ce matin les autorités.

Miss Balsamo, 24 ans, a été vue pour la dernière fois avec sa compagne de voyage dans sa suite de l'hôtel Empire vendredi vers 17 heures. Miss Balsamo n'ayant pas apparu pour le petit déjeuner le lendemain matin, on a commencé à craindre pour sa sécurité et la police a été avertie.

Miss Balsamo, qui devait interpréter le rôle titre d'Aïda, était à New York depuis la semaine dernière pour les répétitions.

Selon un représentant du Metropolitan Opera House, une menace d'annulation pèse sur les trois semaines de représentations, qui devraient se donner à guichet fermé, si Miss Balsamo ne revient pas bientôt.

Bien que la thèse de l'enlèvement ne soit pas écartée, la police annonce qu'il n'y a eu aucune menace ou demande de rançon. Miss Balsamo est une mince jeune femme aux cheveux bruns. D'une grande beauté, elle parle anglais avec un délicieux accent.

La dernière fois qu'elle a été vue, elle portait une tenue noire d'après-midi, avec des touches de blanc, de coupe européenne, et devait apparemment accorder une interview à un journaliste que le New York Times ne désigne que sous l'initiale "Q".

Quiconque pense avoir vu Miss Balsamo vendredi, l'après-midi ou en soirée, ou détient des informations pouvant mener à elle, est prié de contacter immédiatement la police.

Aide de Jeu n° 7

Hatton-Bartlett, Sir Hubert Bysshe

Né à Bainbridge Manor, Herts, Angleterre, le 11 décembre 1851. Eton. Oxford 1872. Officier des Royal Engineers, deuxième Guerre Ashanti (1873-74). Cité à l'ordre, puis blessé à Amoaful en 1874 et réformé. À son retour en Angleterre, professeur à l'Académie Royale de Musique, 1875 ; nommé Administrateur de l'Académie par Sa Majesté en 1882. Distinguished Service comme professeur. O.B.E. (Ordre de l'Empire Britannique) 1908. Prend sa retraite en 1916. Fait chevalier en 1917, en reconnaissance pour son action en Angleterre au service des arts. Réside actuellement avec un petit-fils, William, à New Haven, Connecticut, États-Unis d'Amérique.

— Extrait de *Leaders du Monde Anglophone*, 1925.

avec son époux et ses deux jeunes enfants dans le quartier de Back Bay à Boston.

Marion Farwell répond volontiers aux questions des investigateurs, mais n'a guère de choses intéressantes à leur apprendre. Elle était encore très jeune à la mort de son père et n'a jamais connu Gabriel Quantrill. Elle ne peut formuler aucune hypothèse sur la nature des relations qui existaient entre Frye et Quantrill, sur leur disparition ou sur le suicide du compositeur.

Elle ajoute qu'elle n'éprouve aucune curiosité concernant l'étrange comportement de son père. Sur un jet réussi de Psychologie, les investigateurs comprennent qu'elle croit à l'existence d'une relation perverse entre les deux hommes et que cette opinion a chassé toute curiosité naturelle envers son père.

Après le décès de sa mère en 1923, Marion est entrée en possession des affaires de son père. Grâce à la réussite d'un jet de Crédit ou de Persuasion, elle montre à ses visiteurs le vieux coffre qui les renferme. On y trouve de la correspondance, un journal et les partitions originales de toutes les œuvres de Charles Frye, à l'exception de l'oratorio inachevé, "Le Chant des Sphères", qui a récemment été volé.

Mrs. Farwell signale que sa maison a été cambriolée il y a environ un mois. À leur retour d'un pique-nique, les Farwell ont constaté que la porte arrière avait été forcée. L'examen des lieux a révélé que les voleurs s'étaient intéressés à une seule chose : le coffre hérité de son père, dont le cadenas avait été forcé et les papiers fouillés. Bien que ne possédant pas d'inventaire complet de son contenu, Marion aimait le titre du morceau manquant et se rappelait donc sa présence. À sa connaissance, les intrus n'ont pris aucun autre objet. Curieusement, ils n'ont touché à rien d'autre dans la maison.

La correspondance, des plus ordinaires, est un assortiment de vieilles lettres envoyées par divers amis et parents, le tout parfaitement normal et au-dessus de tout soupçon. Le journal est un manuscrit jauni et friable ; il commence en 1889 et se termine juste avant la disparition de Charles Frye en 1896. Il faut deux heures pour le lire. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 6*.

New York

Antonia Balsamo

À ce stade, les investigateurs ont sans doute compris que Gabriel Quantrill est vivant, qu'il a probablement un lien avec l'effraction chez les Farwell à Boston et qu'il est en quelque sorte responsable de la brusque crise de Sir Hubert Hatton-Bartlett. Pendant que ses machinations suivent leur cours, l'attention des investigateurs est accidentellement attirée par une réapparition de l'étrange initiale Q. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 7* (page 45).

Frederico Argento

La troupe qui va présenter *Aïda* à New York peut fournir de plus amples informations sur la Signorina Balsamo. Les répétitions, qui ont lieu au Metropolitan Opera House, sur Amsterdam Avenue au cœur de Manhattan, sont interrompues tandis que la compagnie attend des nouvelles de la diva. N'importe quel interprète peut diriger les investigateurs vers le directeur, Frederico Argento, un gaillard corpulent avec un début de calvitie et une magnifique barbe qui, fou d'inquiétude, fait les cent pas en mâchouillant un cigare éteint.

FREDERICO ARGENTO, 49 ans, imprésario

FOR 12	CON 11	TAI 15	INT 13	POU 14
DEX 10	APP 11	ÉDU 14	SAN 70	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ;
Lutte 50 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 65 %, Comptabilité 65 %, Crédit 45 %, Droit 15 %, Italien 80 %, Marchandage 55 %, Persuasion 75 %, Psychologie 25 %, Trouver Objet Caché 40 %.



Le Signor Argento est abasourdi par la disparition de la Signorina Balsamo et s'inquiète sincèrement pour sa sécurité. Intelligente et équilibrée, elle n'a pas du tout un tempérament à agir ainsi. Bien que ne disposant d'aucune information utile pour les investigateurs, il répond avec joie à toute demande d'assistance s'il pense pouvoir ainsi aider à localiser la jeune femme.

Selon Argento, Antonia Balsamo est née à Milan en 1903. Soprano lyrique, elle possède une voix légère et délicieuse et son agilité vocale est impressionnante. Elle a suivi les cours du Conservatoire de sa ville natale, a commencé sa carrière professionnelle à dix-huit ans et a travaillé avec Caterina Cavollaro de La Scala (la campagne *Terreur sur l'Orient-Express*, éditée par Jeux Descartes, comprend une description complète de la Signora Cavollaro). Bien que virtuellement inconnue en Amérique, Antonia Balsamo est acclamée dans toute l'Europe. C'est sa première visite aux États-Unis, où elle

Qu'est-il arrivé à la Signorina Balsamo ?

Précisément, Antonia Balsamo a quitté l'hôtel Empire juste avant 19 heures, le soir de sa disparition. Gabriel Quantrill, se faisant passer pour un journaliste du New York Times, avait obtenu une interview et s'était arrangé pour qu'une voiture vienne la prendre devant l'hôtel, pour l'emmener dans un restaurant voisin. Une fois sa proie dans le véhicule, Quantrill a discrètement utilisé le sort Trou de Mémoire afin que le portier oublie tout l'incident. Quantrill, son complice et la chanteuse se sont ensuite évanouis dans la nature.

Au choix du Gardien, une application réussie de Psychanalyse permet au portier de se rappeler vaguement la scène, mais ces détails ne doivent pas être assez précis pour fournir des indices.

Le journal de Charles Frye, extraits

Aide de Jeu n° 6

5 septembre 1896

Aujourd'hui, j'ai fait la connaissance de Mr. Gabriel Quantrill, un flûtiste accompli qui arrive de Vienne. J'écoutais un quartet à cordes qui se produisait dans Hyde Park lorsque Mr. Quantrill m'a reconnu et abordé. Il s'est répandu en éloges sur mon travail et a exprimé un grand intérêt pour le morceau que je prépare pour le Jubilé de Diamant.

13 septembre 1896

Ma femme et moi avons reçu Mr. Quantrill à dîner. Il a parlé avec éloquence de Vienne et de ses voyages à travers l'Europe. Après souper, nous nous sommes retirés dans ma salle de musique et, sur son insistance, j'ai joué un extrait de mon tribut au Jubilé de Diamant.

Il a semblé l'apprécier et m'a demandé quand il serait achevé. Je fus contraint d'avouer que je manquais d'inspiration ces derniers temps et que je n'avais rien écrit depuis des mois. Quantrill avait apporté sa flûte, un curieux instrument ivoirien, d'un genre que je n'avais jamais vu, et nous avons commencé à improviser. C'est un remarquable flûtiste, au talent presque surnaturel, capable de produire une musique des plus stupéfiantes. Dire que cet imbécile de l'Académie Royale lui a refusé l'admission !

Plus tard, ma femme a manifesté une aversion curieuse mais profonde pour l'homme et pour la musique que nous avons jouée. Étrange — je trouve Quantrill très sympathique. Notre improvisation (bien que purement spontanée) n'était sûrement pas déplaisante.

18 septembre 1896

Ce soir, j'ai vu brièvement Quantrill dans son appartement ; ma femme m'a clairement signifié qu'elle ne voulait pas le voir chez nous. Mon ami m'a dit avoir beaucoup réfléchi à mon manque d'inspiration et m'a proposé une solution : que je l'accompagne dans son prochain voyage. Quantrill prend en charge tous les arrangements et me promet toute l'inspiration dont j'ai besoin, et même plus. Je lui ai répondu que j'avais besoin de réfléchir à son offre. Il était d'accord, me demandant seulement de n'en parler à personne, pas même à ma femme.

21 septembre 1896

J'ai écouté jusqu'au petit matin mon ami Quantrill qui me régalait des récits fabuleux de ce monde, et d'autres. Il a vraiment beaucoup voyagé. Il affirme avoir appris de ses amis de viennois certaines choses qu'il n'ose pas me répéter, mais, si je le désire, il s'arrangera pour que nous fassions tous les deux un voyage des plus merveilleux. Il m'a montré des preuves d'un caractère totalement bizarre — ma peau se hérisse encore lorsque je me remémore sur quoi il appuyait ses assertions ésotériques. L'Humanité est-elle destinée à posséder un tel savoir ? Et pourtant, j'ai maintenant désespérément besoin d'inspiration — mon tribut au Jubilé de Diamant n'a toujours pas progressé ; je crains de ne jamais l'achever.

15 octobre 1896

Quantrill s'est occupé de tous les préparatifs. Tout est prêt ; nous partons ce soir. Tout en éprouvant une grande impatience, je suis visiblement nerveux ; ma femme s'inquiète de ma santé, mais je ne peux révéler nos plans à quiconque. Ma petite Marion va beaucoup me manquer, mais Quantrill m'a promis que nous rentrerions rapidement. La nuit est particulièrement sombre et le moindre frémissement des feuilles derrière ma fenêtre me fait battre le cœur. Il me suffit d'attendre que ma femme s'endorme pour rejoindre Quantrill au lieu de rendez-vous que nous avons fixé. Nos amis seront bientôt là — la célébrité et la fortune nous attendent !

est arrivée il y a quelques semaines pour commencer les répétitions d'*Aïda*. Elle est appréciée de tous les membres de la compagnie.

Quant au message envoyé par "Q" signalé dans l'article du *Times*, Argento a un haussement d'épaules. Il ne sait pas si cela a de l'importance ou non. Il n'a pas vu le message que la police a conservé. La compagne de voyage d'Antonia, Signora Capaldi, est peut-être en mesure d'en dire plus, car c'est elle qui l'a trouvé.

Signora Maria Capaldi

Comme la plupart des membres de la tournée, la Signorina Balsamo séjournait à l'hôtel Empire sur la 56ème Rue à Manhattan. Sa compagne de voyage, la Signora Capaldi, est une matrone milanaise bien en chair et joviale qui loge dans la chambre adjacente. Elle parle assez bien l'anglais. Si un investigateur est capable de s'entretenir avec elle en italien, elle s'en réjouit et se montre alors d'autant plus expansive.

MARIA CAPALDI, 47 ans, chaperon

FOR 11	CON 11	TAI 13	INT 15	POU 17
DEX 11	APP 10	ÉDU 13	SAN 85	PV 12



Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Lutte 65 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 5 %, Chant 25 %, Comptabilité 30 %, Discrétion 50 %, Écouter 55 %, Italien 80 %, Marchandage 35 %, Persuasion 65 %, Psychologie 45 %, Trouver Objet Caché 45 %.

La Signora Capaldi a déjà dit à la police tout ce qu'elle sait sur la disparition d'Antonia, mais si les investigateurs lui donnent l'impression d'être très compétents, elle leur révèle que, à son grand regret, Antonia est une jeune femme obstinée qui ne se plie pas toujours aux contraintes horaires imposées par les directeurs de la compagnie. Cependant, selon elle, Antonia n'est pas imprudente et sort rarement seule dans une grande ville inconnue, surtout la nuit.

À des investigateurs qui manifestent l'envie d'examiner la chambre de la cantatrice, la Signora Capaldi répond que la police l'a déjà fouillée. S'ils insistent, une réussite de Persuasion ou de Baratin permet d'obtenir son consentement, mais elle exige d'être présente.

La suite de la Signorina Balsamo

La suite de la Signorina Balsamo, située au 16e étage, est luxueuse mais classique. Elle comprend une salle de bains, un salon séparé, une chambre et un dressing-room. La vue n'a rien d'extraordinaire ; la plupart des immeubles de ce secteur de Manhattan sont de la même hauteur et leur proximité empêche de bénéficier du panorama sur l'Hudson.

Les bagages vides sont rangés dans un placard. La Signora Capaldi confirme qu'il n'en manque aucun. Les vêtements d'Antonia sont suspendus dans les armoires ou pliées dans les commodes. Ses affaires de toilette et son maquillage sont restés dans le dressing. Une partition d'*Aïda* est posée sur une petite table du salon. Plusieurs bouquets de fleurs ornent la suite, mais le plus beau de tous, uniquement composé de roses blanches, trône à côté de la partition.

Une réussite de Trouver Objet Caché permet d'apercevoir une petite carte parmi les roses blanches et les fougères. Elle porte le message *Avec mes meilleurs vœux, Johnny*. D'après la Signora Capaldi, le bouquet a été envoyé en gage d'affection par Johnny Crandall, un membre du Met's Chorus amoureux d'Antonia. Celle-ci est régulièrement l'objet de

Informations Théâtrales du Times 450 42e Rue Bureau 9	Tél : BEacon 8443 Câble : NYTIMES

Le New York Times

"Toutes les nouvelles qui méritent d'être imprimées."

Gabriel Quantrill, Reporter Indépendant

Aide de Jeu n° 8

telles attentions, remarque la signora en souriant. Pour elle, Crandall est un charmant garçon et une personne parfaitement inoffensive.

Cette dernière affirmation est exacte. Crandall n'a aucun rapport avec la disparition d'Antonia, mais des investigateurs paranoïaques risquent de penser le contraire ; le Gardien peut exploiter ou écarter cet élément comme il le juge approprié.

Un véritable indice

Les investigateurs qui examinent la partition remarquent quelque chose à l'intérieur, glissé sous la couverture arrière. C'est une carte professionnelle, l'*Aide de Jeu n° 8*, reproduite ci-dessus.

La Signora Capaldi n'a jamais vu cette carte et ignore tout d'elle. Les reporters de tous les journaux locaux s'intéressent à la Signorina Balsamo et rêvent d'obtenir une interview. De plus, ajoute-t-elle d'un ton neutre, c'est une jeune femme séduisante.

Le New York Times

L'adresse qui figure sur la carte laissée par Quantrill est aussi fausse que le numéro de téléphone. Les investigateurs qui se rendent dans la salle de rédaction du journal découvrent un vaste lieu affairé. La façon la plus rapide d'obtenir des renseignements consiste à aller au bureau du personnel où on leur apprend qu'aucun Gabriel Quantrill n'a jamais travaillé pour le New York Times. La police sera certainement intéressée par la carte qui n'a rien d'authentique.

Participation policière

Le Département de Police de New York a été contacté le matin suivant la disparition de la Signorina Balsamo. Jack Heathcliff, un individu sain et costaud en poste depuis vingt-deux ans, est chargé de l'affaire. On peut le rencontrer à son bureau, situé dans le commissariat voisin, ou bien pendant qu'il enquête à l'hôtel Empire. S'il commence à se méfier des investigateurs, le détective entre en contact avec eux.

Jusque-là, Heathcliff n'a fait aucun progrès : se satisfaisant de l'explication des investigateurs concernant leur intérêt pour l'affaire, il accueille volontiers toute information qu'ils peuvent lui fournir, mais insiste sur le fait que tout le travail de police doit lui être laissé. En voyant la carte professionnelle qu'ils ont trouvée, il accepte de leur montrer le message envoyé par Q.

Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 9*.

Maison Lucien, un restaurateur voisin spécialisé dans la cuisine française, déclare n'avoir eu aucune réservation au nom de Balsamo, ou à tout autre nom commençant par un Q,

Ma chère Signorina Balsamo,

Comme convenu dans notre récente discussion, j'aurai l'honneur et le plaisir, avec votre aimable permission, de vous interviewer ce soir. J'ai pris la liberté de réserver une table chez Maison Lucien et serai très heureux d'envoyer une voiture vous chercher à votre hôtel à 19 heures.

Avec toute ma considération.

Q.

Aide de Jeu n° 9

ces dernières semaines. Il n'a vu aucune personne correspondant à la description de la jeune femme.

Toutefois, en comparant l'écriture du message découvert dans la pièce de Sir Hubert Hatton-Bartlett (*Aide de Jeu n° 2*, page 44) avec celle du mot de Q, les similitudes sautent immédiatement aux yeux. Cela intéresse beaucoup Heathcliff qui contacte la police de New Haven. Après lui avoir dévoilé l'existence de ce lien, les investigateurs obtiennent sa complète collaboration. Il s'intéresse aussi à *leurs* historiques et motivations : "c'est strictement professionnel, je n'ai pas d'autre piste que vous", dit-il en souriant.

Malgré ses efforts sincères, Heathcliff ne pourra retrouver Quantrill, car Miss Balsamo va être libérée dans une rue de SoHo.

JACK HEATHCLIFF, 43 ans, policier

FOR 14	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 14
DEX 11	APP 10	ÉDU 13	SAN 70	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ;
Matraque 60 %, 1D6 + bd ;
Revolver cal. 45 60 %, 1D10+2.

Compétences : Baratin 50 %, Bibliothèque 30 %, Comptabilité 25 %, Conduire Automobile 50 %, Crédit 30 %, Discrétion 30 %, Droit 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 35 %, Grimper 50 %, Marchandage 35 %, Mécanique 35 %, Nager 35 %, Persuasion 45 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 45 %, Sauter 55 %, Se Cacher 30 %, Suivre une Piste 20 %, Trouver Objet Caché 55 %.



LA SOPRANO DISPARUE SAINE ET SAUVE

Les représentations d'*Aïda* auront bien lieu

Miss Antonia Balsamo, la soprano du Metropolitan, qui avait récemment disparu de son hôtel de Manhattan, a été retrouvée ce matin alors qu'elle errait, hébétée dans le quartier de SoHo.

Miss Balsamo a été conduite à l'hôpital Bellevue où elle a été placée en observation. Selon un porte-parole de l'hôpital, Miss Balsamo souffre de quelques coupures et contusions mineures et sa condition physique est jugée bonne.

Toutefois atteinte d'amnésie partielle, la célèbre soprano n'a pu, jusqu'à présent, ni préciser ce qui lui est arrivé ni l'endroit où elle se trouvait dans les jours passés.

Le porte-parole a indiqué que Miss Balsamo pourra sortir dès aujourd'hui. La police continue de suivre l'affaire.

L'impresario Frederico Argento a vivement remercié les agents de police vigilants qui l'ont remarquée. Après un peu de repos, il espère que la cantatrice pourra assurer la première d'*Aïda* samedi.

Les représentants du Metropolitan Opera ont signalé qu'ils s'attendent à ce que les représentations se jouent à guichets fermés, cet incident ayant redoublé l'intérêt du public.

Aide de Jeu n° 10

Une impasse ?

La piste révélée par les premiers indices s'évanouit maintenant et c'est en vain que les investigateurs essaient de localiser Gabriel Quantrill afin de l'empêcher de mener à terme son plan maléfique. À ce stade, le Gardien doit les laisser errer sans objectif précis, s'accrocher à des détails ambigus et suivre de fausses pistes jusqu'à ce que la frustration commence à les gagner. Ils tombent sur Heathcliff de temps à autre. Puis, tout aussi brusquement qu'elle a disparu, la Signorina Balsamo réapparaît. Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 10* et ajustez la date si nécessaire.

Hôpital Bellevue

Ayant appris le retour de la Signorina Balsamo, les investigateurs sont certainement impatients de s'entretenir avec elle. Cela leur est très facile s'ils sont accompagnés de la Signora Capaldi ou du détective Heathcliff ; sinon, ils doivent réussir un jet de Baratin ou de Persuasion pour franchir la protection assurée par le personnel de l'hôpital Bellevue.

La célèbre soprano est une jeune femme vigoureuse et séduisante aux longs cheveux foncés et aux yeux verts. Élégamment vêtue, elle donne une impression de sophistication modeste. Antonia associe dispositions généreuses, bon caractère et humeur joyeuse. Elle se montre toujours courtoise et bien élevée, possède un sens de l'humour dynamique et un tempérament qui la pousse assez volontiers au flirt.

La Signorina Balsamo parle très bien l'anglais et répond volontiers aux questions des investigateurs. À moins qu'ils ne précisent le contraire, elle les prend pour des policiers. Elle ne se rappelle pas avoir quitté l'hôtel Empire ce soir-là, ni avoir eu un rendez-vous avec un M. Quantrill du New York Times. La dernière chose qu'elle a en mémoire, c'est qu'elle se reposait dans sa suite — et elle s'est retrouvée, hébétée, errant dans un quartier inconnu d'entrepôts délabrés. Entre ces deux moments, ses souvenirs sont très flous ; Antonia se rappelle vaguement de nombreux points de lumière très brillants, comme des étoiles, dansant sur un rythme effréné et spectral, tandis que de puissants grondements, comme ceux d'un séisme ou du tonnerre, semblaient faire trembler la terre sous ses pieds.

La Signorina Balsamo ne peut fournir d'autres détails utiles. Elle n'a jamais entendu parler du "Chant des Sphères", de Charles Frye, ou de Gabriel Quantrill et, bien qu'elle se souvienne avoir rencontré et puisse décrire un nommé Quantrill du New York Times, elle ne se rappelle pas qu'il ait demandé une interview ; le message trouvé dans sa suite n'éveille en elle que de vagues souvenirs.

ANTONIA BALSAMO, 24 ans, soprano italienne

FOR 8	CON 14	TAI 11	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 16	ÉDU 15	SAN 56	PV 13





Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Aucune.

Compétences : Anglais 40 %, Chanter 80 %, Crédit 60 %, Écouter 40 %, Flirter 56 %, Marchandage 40 %, Monter à Cheval 25 %, Nager 50 %, Persuasion 50 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 15 %.

Ce qui lui est arrivé pendant sa disparition

Une fois achevé l'enregistrement enchanté du "Chant des Sphères" (la Signorina Balsamo interprétant le livret), Quantrill a libéré la jeune femme après avoir effacé magiquement son souvenir de l'incident, augmentant ainsi sa désorientation.

Le "puissant grondement" auquel elle fait référence correspond en fait au passage du métro. Les investigateurs qui pensent à faire le rapprochement déterminent aisément qu'une seule ligne traverse le quartier de SoHo, un peu à l'est de Broadway ; elle bifurque au sud de Broome Street. Il y a deux stations au sud de SoHo et à proximité de Canal Street, et une troisième dans la partie nord, près de Houston Street.

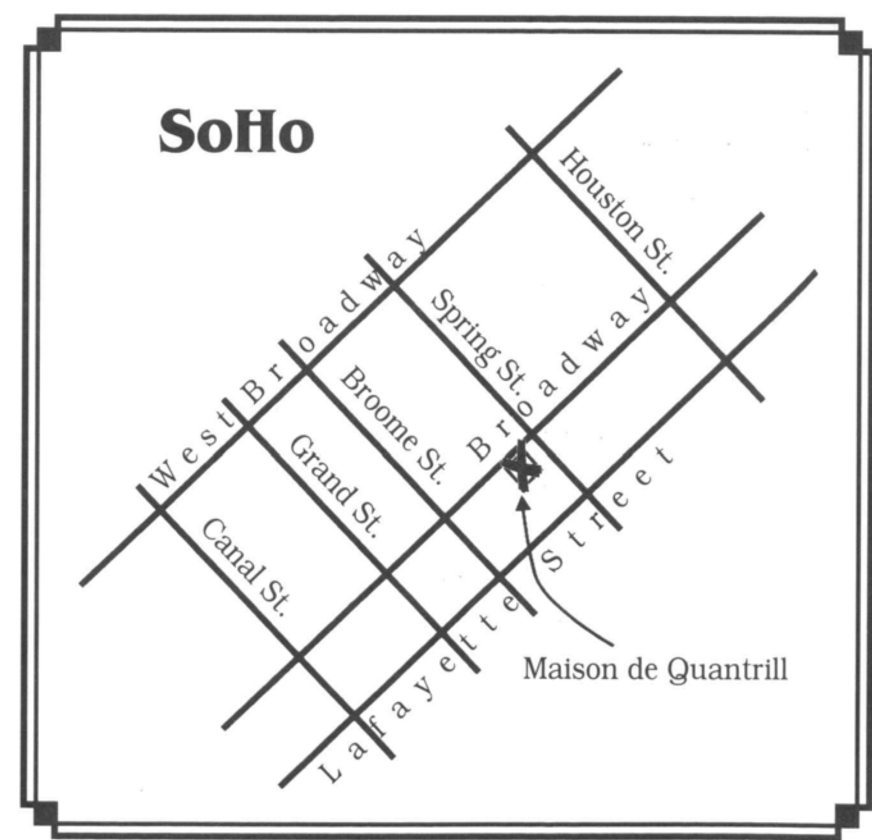
Quantrill

SoHo

SoHo, un acronyme pour "south of Houston Street", est dans les années 20 un quartier d'entrepôts délabrés délimité par West Broadway, Houston, Lafayette et Canal Streets. La plupart des bâtiments sont de vieilles structures métalliques. Le secteur commence à peine à attirer les artistes fauchés qui, dans les prochaines décennies, vont en faire le quartier d'avant-garde où seront réunis galeries, commerces et cafés-restaurants.

S'ils interrogent les résidents, les investigateurs ont droit à un jet de Chance par jour pour entendre parler de quelqu'un qui correspond à la description de Quantrill. Le Gardien peut leur rendre plus difficile la localisation de l'homme car seul un faisceau d'indices obtenus auprès de plusieurs personnes leur permet de connaître son adresse exacte.

Cet homme, apprennent-ils, est un nouveau venu dans le quartier ; il loue depuis un mois une maison de grès brun du côté est de Broadway, au sud de Spring Street. Personne ne signale toutefois que la bâtisse abrite deux individus.



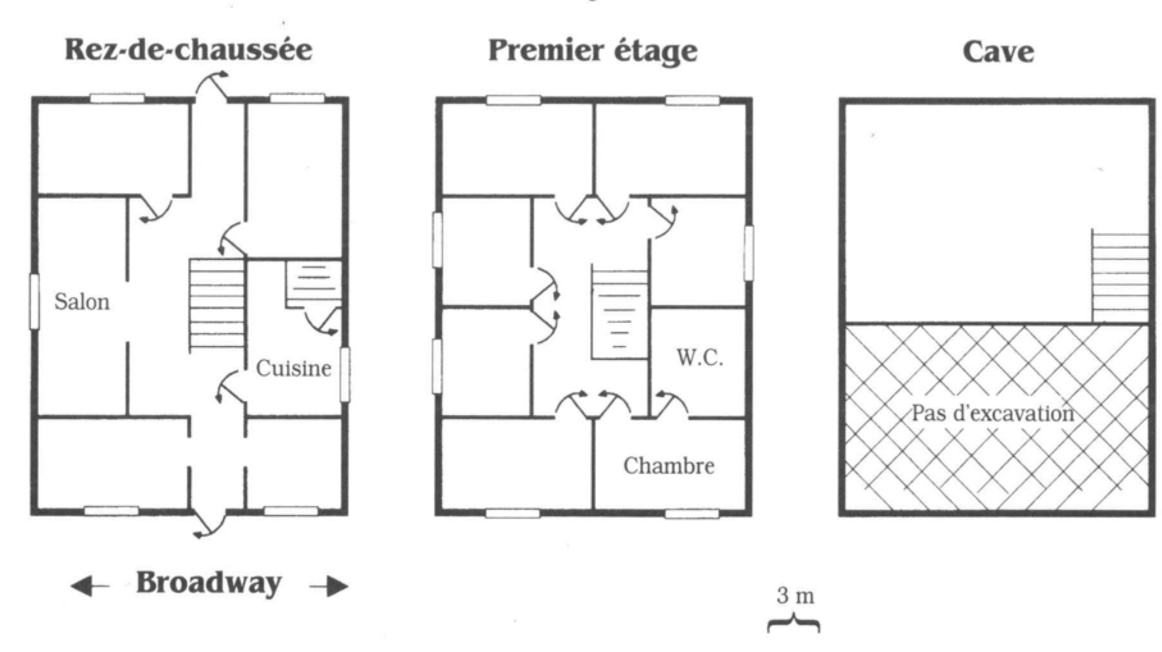
La maison de grès

La maison que loue Gabriel Quantrill n'a rien de remarquable. Elle possède un étage, est encadrée par d'autres habitations et longée à l'arrière par une ruelle. Dans ce quartier délaissé de Broadway, la plupart des constructions sont du même type.

Il est peu probable que les investigateurs qui surveillent la maison aperçoivent leur proie : Quantrill ne sort presque jamais. Une vieille Ford Modèle A est garée dans la rue. Quiconque applique son oreille contre la porte d'entrée entend dans le lointain, sur une réussite d'Écouter, des accents musicaux tristes et ténus.

Les portes avant et arrière sont verrouillées en permanence. La première a une FOR de 20, la seconde de 15. Toutes les fenêtres du rez-de-chaussée sont soigneusement fermées par des volets. La plupart des pièces sont vides et poussiéreuses ; le

La maison de Quantrill à SoHo



premier étage n'est guère utilisé. Visiblement, l'occupant ne se sert que du salon et de la cuisine.

Cette dernière est équipée d'une vieille table de bois, d'une chaise, de quelques assiettes et autres ustensiles traînant un peu partout. La glacière contient du lait frais. Un des placards renferme de la nourriture en conserve. Une porte mène à la cave ; si Quantrill ou Wilson s'y trouve, le battant est fermé de l'intérieur. Sa FOR est de 15.

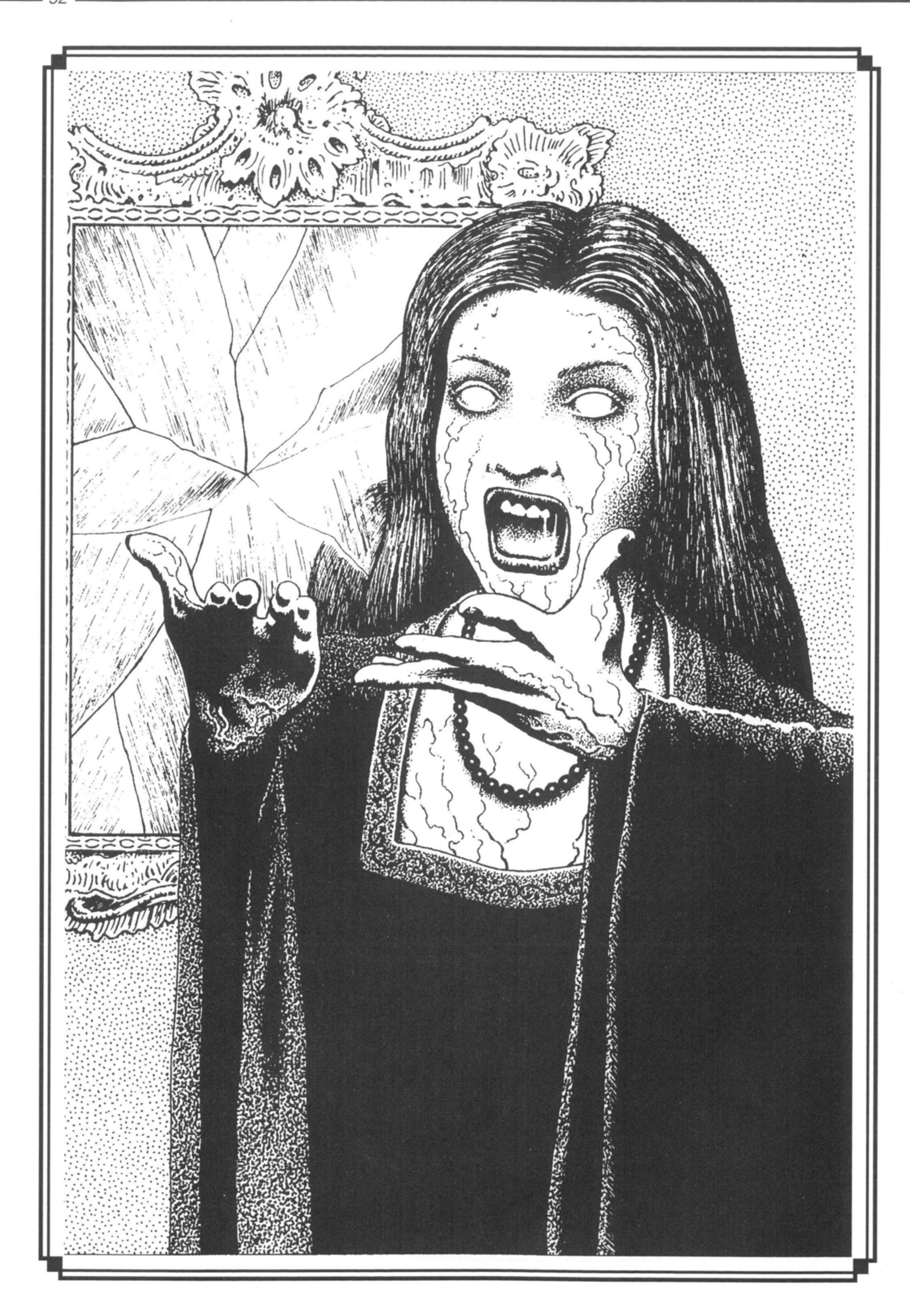
Dans le salon se trouvent un vieux piano abîmé et une sorte de gramophone. Un jet réussi d'Idée suggère qu'il s'agit d'un appareil d'enregistrement complètement dépassé, de grands progrès ayant été faits dans les techniques d'enregistrement électrique ; avec une réussite de Connaissance, un investigateur peut faire fonctionner l'instrument. Si les visiteurs surprennent Quantrill et son complice, c'est qu'ils sont probablement dans cette pièce, en train d'improviser un bizarre morceau de musique.

Sous le siège du banc du piano, monté sur charnières, un petit compartiment abrite la fragile partition du "Chant des Sphères" établie par Frye.

Libéré des chaînes qui entravent l'Humanité, j'ai voyagé vers de nombreux lieux lointains et merveilleux, dont la plupart des hommes n'osent même pas rêver. Ai-je exploré les cavernes de K'n-Yan et franchi le sombre abîme de N'Kai sans apprendre les terribles secrets qu'ils abritent ? Yuggoth, Fomalhaut et Aldébaran — tous me sont connus ; d'étranges ailes m'y ont porté afin que je découvre la sombre sagesse des étoiles. Mais par-dessus tout, j'ai voyagé au-delà de l'espace et du temps et me suis joint aux flûtistes démons qui jouent pour Azathoth au centre de l'univers.

Devant le trône enténébré du sultan démon, la véritable nature de l'univers me fut révélée. Je peux voir maintenant que les mensonges entretenus par la société ne sont que perversions et corruptions puériles destinées à voiler le savoir du vide et ses origines, à masquer la véritable destinée de l'Humanité.

Aide de Jeu n° 11



Enchanter un Enregistrement, un nouveau sortilège

C'est une incantation rare mais puissante, utilisée en conjonction avec un morceau de musique magique spécialement conçu. Grâce à ce sort, les effets d'un morceau enregistré gardent le même potentiel qu'une interprétation directe ou qu'un récital, en créant une réserve de Points de Magie, lesquels sont utilisés lorsque l'enregistrement est joué. Un groupe de personnes peut aider à enchanter un enregistrement, mais l'enchanteur reste le maître d'œuvre. Il doit connaître le sortilège et peut dépenser autant de Points de Magie qu'il désire. Toute autre personne présente qui connaît le sort peut aussi dépenser des Points de Magie à volonté. Les autres membres du groupe ne peuvent fournir que 1 Point de Magie chacun.

À la fin du bref rituel, l'enchanteur perd 1 point de POU et 1D4 points de SAN. Le total de Points de Magie utilisés pour enchanter l'enregistrement représente la quantité disponible chaque fois qu'il est joué.

En dehors du "Chant des Sphères" utilisé dans ce scénario, le sort peut fonctionner avec d'autres sorts chantés déjà publiés, tels que le Chant d'Hastur, le Chant de Glissande ou le Chant de l'Âme ; le Gardien peut concevoir et décider d'autres utilisations.

Un habitué des compositions musicales parvient, après un bref examen, à la conclusion que l'oratorio inachevé est incroyablement complexe et semble avoir été écrit selon une forme inconnue de notations. Un jet réussi de Latin permet de déchiffrer le livret — c'est une invocation archaïque à Tru'nembra, l'Ange de la Musique.

Sur le plateau de l'enregistreur, un disque plat de cire montre le sillon d'un enregistrement. Un jet réussi de Connaissance indique qu'il s'agit d'un master à partir duquel sont pressés les disques normaux. Il n'est pas possible de l'utiliser sur un gramophone ordinaire, mais il porte l'enregistrement le plus récent du "Chant des Sphères", avec la partie chantée.

À l'étage, seules la salle de bains et une chambre semblent servir. Le mobilier de cette dernière se résume à un lit pliant, un bureau et une chaise. Un livre mal relié, écrit en anglais, est posé sur le bureau ; c'est un manuscrit inachevé de Quantrill intitulé "Une Élégie pour l'Univers". Rempli de références obscures à des idéologies blasphématoires et confuses, il est presque complètement incompréhensible. Le lire en entier prend quatre heures et nécessite un jet réussi d'Anglais. Ceux qui y parviennent acquièrent 2 % en Mythe de Cthulhu et perdent 1D4 points de SAN. Le livre contient un unique sort, Enchanter un Enregistrement, avec un multiplicateur de sort x1 (voir l'encart ci-dessus). Remettez aux joueurs l'*Aide de Jeu n° 11* (page 51).

Quantrill se retire toujours dans sa chambre au petit matin et dort jusqu'à midi.

La cave est meublée avec un vieux poêle, une chaise bancale et un vieux lit de camp militaire. Des bouteilles à moitié vide de whisky de contrebande jonchent le sol. C'est ici que dort le complice de Quantrill après avoir passé la plupart de ses nuits à boire jusqu'à l'inconscience ; il ne se réveille pas avant le milieu de l'après-midi. Un tas de couvertures râpées et sales et un morceau de corde usée traînant dans un coin marquent l'endroit où la Signorina Balsamo était retenue pendant son enlèvement.

La maison ne dispose d'aucun tapis et il n'y a ni électricité ni téléphone. Dans la cuisine, la chambre et la salle de bains, l'éclairage est assuré par des lampes au kérosène.

Si Quantrill et son complice se rendent compte de l'arrivée des investigateurs, ils tentent de se cacher pour les surprendre. Tous deux sont des individus violents, décidés à se battre jusqu'à la mort ; rappelez-vous qu'on attribue à Quantrill les morsures fatales au surveillant lors de son évasion de l'Infirmerie Royale.

WILSON OLIVER, 42 ans, pianiste de jazz alcoolique

FOR 16	CON 14	TAI 16	INT 11	POU 12
DEX 12	APP 10	ÉDU 9	SAN 15	PV 15



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 25 %, 1D4 + bd ;
Lutte 40 %, dommages spéciaux.

Compétences : Baratin 30 %, Chanter 25 %, Conduire Automobile 40 %, Écouter 65 %, Marchandage 20 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Piano 75 %.

Wilson est un pianiste de jazz noir que son alcoolisme a conduit à la déchéance. Il a perdu son emploi, sa femme et tout amour-propre. Quand il a rencontré Gabriel Quantrill, il avait touché le fond et, pensait-il, les choses ne pouvaient que s'améliorer. Les sombres secrets qui lui furent alors révélés, combinés aux effets de son alcoolisme chronique, ont fortement réduit sa santé mentale, mais c'est encore un grand musicien.

Wilson, un colosse, sert fidèlement Quantrill. Il l'a aidé à enlever la Signorina Balsamo et a joué du piano pour l'enregistrement du "Chant des Sphères". Il est soûl à longueur de journée, ce qui lui retire tout bon sens mais pas sa force.

GABRIEL QUANTRILL, 60 ans, musicien dérangé

FOR 13	CON 15	TAI 12	INT 15	POU 16
DEX 15	APP 13	ÉDU 18	SAN 0	PV 14



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Automatique cal. 32 50 %, 1D8 ;
Canne-épée 45 %, 1D6 + bd ;
Morsure 50 %.

Compétences : Allemand 40 %, Astronomie 25 %, Bibliothèque 40 %, Discrétion 20 %, Écouter 55 %, Français 25 %, Histoire 35 %, Italien 50 %, Jouer de la Flûte 80 %, Jouer du Piano 45 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Occultisme 20 %, Persuasion 50 %, Psychologie 20 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Sorts : Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Nyarlathotep, Contacter une Goule, Enchanter un Enregistrement*, Fascination, Flûtes de la Folie, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Suggestion Mentale, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire.

* *C'est un nouveau sort, décrit en encadré, ci-dessus.*

Gabriel Quantrill est un Anglais maigre à l'humeur sombre. Son front proéminent est orné de cheveux blancs comme neige et mal peignés, ses traits sont cruels et blafards. Il porte monocle et marche avec une canne, bien qu'il ne semble pas boiter. Coquet mais ébouriffé, il est suffisant par nature et rusé à dessein.

Quantrill possède une flûte ouvragée en os d'une réalisation exquise, un don de Tru'nembra, un des Dieux Extérieurs qui dansent à la cour d'Azathoth. Elle lui permet de lancer le sort Flûtes de la Folie.

Conclusion

Avec la mort de Gabriel Quantrill et la destruction du master du "Chant des Sphères", la réussite des investigateurs est totale. Avec le temps, Sir Hubert Hatton-Bartlett se rétablit complètement. Dans ce cas, les investigateurs devraient recevoir 1D8 points de SAN. Si Quantrill survit, limitez cette récompense à 1D6. Si la partition originale ou le master en réchappe, réduisez-la encore à 1D4.

La Signorina Balsamo, reconnaissante pour tout ce que les investigateurs ont fait pour elle, les invite à la première d'*Aïda*, au Metropolitan Opera House. Installés dans une loge privée, ils assistent à une magnifique représentation. Les spectateurs sont envoûtés dès le début et, à la fin du dernier acte, un tonnerre d'applaudissements retentit. Les critiques sont enthousiastes et toutes célèbrent le talent de la Signorina Balsamo.

Après le spectacle, les investigateurs sont invités à fêter à l'hôtel Empire cette première réussie. Malgré la prohibition, le champagne coule à flots et les discussions vont bon train. Les interprètes, les techniciens et les invités se mêlent dans une ambiance joyeuse. Un gramophone joue une valse de Strauss et la Signorina Balsamo invite un de ses nouveaux amis à danser. Elle est exaltée par la réussite de la soirée et juste assez ivre pour se montrer audacieuse. La valse se termine, prématurément, pour ceux qui apprécient leur partenaire, et on met d'autres disques — le legs effroyable de Gabriel Quantrill. Quelque part dans l'espace noir, l'Ange de Musique entend l'appel.

L'Ange de Musique

La manifestation de Tru'nembra est annoncée par une unique note constante dont le volume augmente progressivement jusqu'à devenir presque insupportable. Lorsque la note commence à osciller, les verres explosent et les oreilles saignent ; l'Ange de Musique est arrivé.

Dépourvu de toute forme corporelle, Tru'nembra ne peut être affecté par les attaques physiques. Une fois invoqué, l'Ange dévaste la scène et attaque avec sa musique les invités présents dans la salle de bal, qui doivent fuir ou continuer de subir des dommages. Le dieu ne recourt pas à sa Rafale Acoustique, à moins d'être puissamment contré.

Tru'nembra cherche un sacrifice dans l'assemblée, un interprète digne des dieux. Le corps ou l'âme du malheureux va être enlevé et devra chanter éternellement pour le Démon Sultan et ses courtisans.

La Signorina Balsamo représente la cible la plus évidente ; si elle est choisie, elle se met à chanter son rôle d'*Aïda* depuis le début. Sa performance est exceptionnelle, la plus belle de toutes celles jamais réalisées sur scène. Pendant son interprétation, la musique éthérale de Tru'nembra trouve infailliblement la cadence et, à l'unisson, tous deux exécutent un crescendo terrifiant brusquement suivi du silence.

L'Ange de Musique est parti. La Signorina Balsamo se remet à chanter, mais sa voix a perdu toute passion, pour devenir terne, apathique. Se tenant comme une poupée de chiffon, elle reprend *Aïda* sans émotion. Ses yeux vitreux ont un air lointain et sa peau est froide et moite. Après examen, un jet de Médecine réussi confirme qu'elle est morte, même si elle continue de chanter. Quiconque assiste à ce spectacle perd 1/1D8 points de SAN. Peu après, son corps s'effondre ; la Signorina Balsamo ne chantera plus jamais.

TRU'NEMBRA, Dieu Extérieur

FOR n/a	CON n/a	TAI n/a	INT 14	POU 80
DEX 50	Déplacement : vitesse du son			PV 80

Bonus aux dommages : Comme il s'agit de son, inapplicable.

Armes : Musique automatique, 1 point de dommages par round ;
Rafale Acoustique automatique, 1D100 points de dommages.

Armure : Aucune, mais étant un son vivant, Tru'nembra ne peut être chassé que par les sorts qui affectent l'INT ou le POU, ou par des mécanismes qui affectent les ondes sonores.

Sorts : Aucun.

Perte de SAN : Entendre ou rencontrer Tru'nembra coûte 1D10-4/1D10 points de SAN.

Le Chant des Sphères

Du rythme du morceau naît un sentiment d'anxiété, d'attente mystérieuse ; la flûte stridente siffle une mélodie étrange, tandis que le piano assure la base rythmique. Le suspense croît ; les bizarres glissandos du piano répondent à la voix intérieure et irréelle de la flûte mystifiante. La mélodie devient insaisissable, puis disparaît dans un tourbillon cacophonique de notes hypnotisantes et surprenantes. L'excitation cosmique se transforme en terreur cosmique tandis qu'un curieux chant rythmique, indescriptiblement obsédant et fascinant, est offert au vide étoilé et qu'en réponse, des sons fantômes épouvantables semblent y faire écho dans l'espace où les astres commencent à trembloter.

Entendre la version instrumentale (en direct ou enregistrée) de l'oratorio inachevé emplit l'auditeur d'un effroi qui lui glace le sang et lui fait perdre 1/1D6 points de SAN. S'il écoute volontairement le morceau, il subit un sévère choc mental et perd 1D10 points de SAN. Dans les deux cas, il est automatiquement plongé dans un état de stupeur pour 1D6 mois ; les conditions de son rétablissement sont identiques à celles de la Folie à Durée Indéterminée présentées dans le livre de règles, page 48 et suivantes.

Les effets dépendent du POU de l'auditeur. Avec un POU de 1 à 6, la musique l'emporte dès le premier round de combat ; de 7 à 10, en deux rounds de combat ; de 11 à 14 en trois rounds et de 15 à 18 en quatre rounds. Un POU supérieur ou égal 19 n'est pas affecté.

La version complète, avec l'accompagnement vocal, est beaucoup plus dangereuse. Le livret "Nebulum Nigritiæ", écrit par Quantrill en personne, est une invocation blasphématoire du Dieu Extérieur Tru'nembra ; quand son interprétation réussie est gravée sur disque avec le sort Enchanter un Enregistrement, ce dernier devient un moyen efficace et réutilisable d'appel de l'Ange de Musique. Comme Tru'nembra n'est pas soumis aux lois du temps et de l'espace telles que l'Humanité les perçoit, on peut concevoir que des exécutions multiples du morceau fassent venir simultanément le dieu en divers lieux. L'enregistrement que Gabriel Quantrill a réalisé avec l'aide involontaire de la Signorina Balsamo possède une réserve de 35 Points de Magie.

Le nombre de disques pressés à partir du master original est laissé au libre choix du Gardien ; retrouver et récupérer les copies peut fournir aux investigateurs quantité de missions supplémentaires et servir d'introduction à d'autres scénarios.

Si des autorités (y compris les directions des conservatoires et bibliothèques musicales) devaient jamais entendre un de ces enregistrements (avec ou sans l'accompagnement vocal), celles qui garderaient la raison seraient emplies d'une telle répulsion, d'un tel effroi qu'elles tenteraient immédiatement de détruire le disque et la partition. Les conséquences d'une radiodiffusion du fatal oratorio sont trop terribles pour être envisagées ; sans aucun doute, un génie musical dément finira un jour par envisager la chose.



LES GRANDS ANCIENS

Vos investigateurs pourront y rencontrer des adorateurs de Ying et quelques mignons de Cthulhu, empêcher la venue sur Terre d'un avatar d'Hastur, découvrir l'existence de nouveaux Grands Anciens ou participer à la plus grande expédition scientifique de tous les temps.
176 pages d'horreur concentrée, à ne servir qu'à des investigateurs particulièrement prudents et intelligents.

LES ŒUFS DE KARLATT

Contenant une extension aux règles de Cthulhu 90 et une suite de scénarios qui vous feront frémir d'angoisse, cette campagne 100% française a pour cadre le monde à l'heure actuelle. La présentation est remarquable, et vous trouverez dans ce livret de nouveaux additifs aux règles ainsi que de nouveaux sorts, de nouvelles professions et de nouveaux objets magiques.

LES MYSTERES D'ARKHAM

Tout ce que vous avec toujours rêvé d'apprendre sur la plus célèbre ville de la Nouvelle Angleterre est contenu dans ce fantastique guide. Vous trouverez une description quartier par quartier, parfois maison par maison, et le signalement de tous les habitants intéressants.
Vous découvrirez aussi un plan détaillé de la ville, un exemplaire de "l'Arkham Advertiser", et quatre scénarios éprouvants pour la santé mentale.

SIX SUPPLÉMENTS POUR L'APPEL DE CTHULHU !

LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE

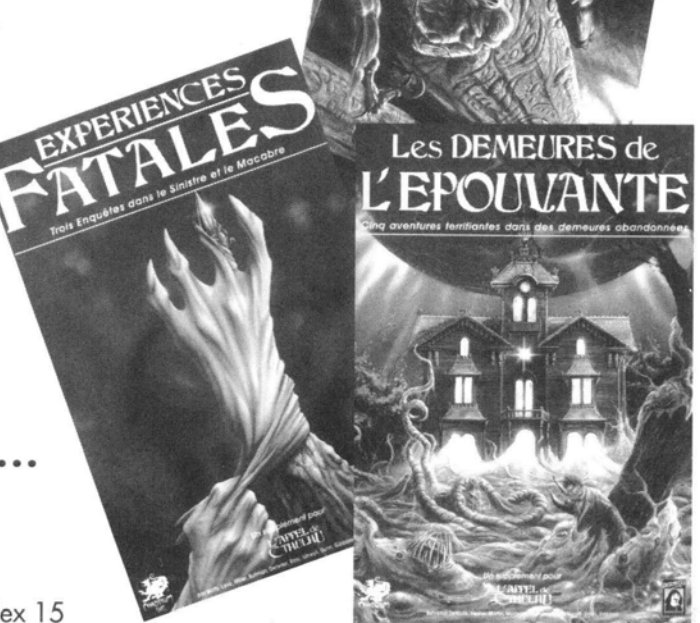
Cinq scénarios dont l'intrigue est construite autour de demeures où vos joueurs seront confrontés au pire dans les aventures mouvementées que les événements leur imposeront. De nombreuses aides de jeu et des illustrations soignées font de ce livret un des plus complets de la collection.

EXPERIENCES FATALES

Commençant par un recueil descriptif très documenté sur de nouvelles armes à l'usage des investigateurs, ce livre propose deux scénarios spécialement conçus pour des débutants et un plus corsé destiné à faire découvrir de macabres situations que seuls des joueurs aux nerfs solides pourront supporter.

RETOUR A DUNWICH

Ce chef-d'œuvre explore un village qui est allé à la rencontre du Mythe de Cthulhu. Des informations précises sont données sur les principaux bâtiments, les personnes utiles à rencontrer et les endroits les plus remarquables. Deux scénarios sont inclus qui contiennent de quoi faire vivre d'innombrables et terrifiants aventures.





Découvrez-les dans votre magasin de jeux habituel... ou écrivez à :

JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15



"Il est absolument nécessaire, pour la paix et la sécurité de l'Humanité, que certains recoins obscurs de la Terre ne soient pas explorés, que certaines profondeurs ne soient pas sondées, sinon, des anormalités endormies pourraient revenir à la vie ; des cauchemars tortillants et clapotants, encore empreints d'une réalité blasphématoire pourraient alors s'extraire de leurs sombres repaires pour conquérir de nouveaux espaces plus vastes."

— H.P. Lovecraft, "Les Montagnes Hallucinées".

Une disparition.

Un appel au secours.

Une folie soudaine.

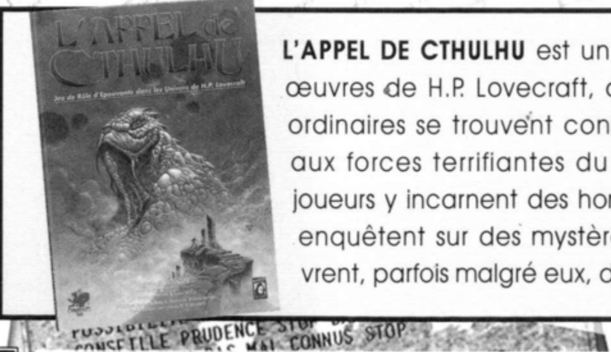
La peur naît là où les ombres commencent. Le Mythe de Cthulhu rôde aux limites de la raison et de la santé mentale. Armés de leur courage et de leur intelligence, les investigateurs défient l'inconnu et l'inavouable, et repoussent d'un pas les ténèbres.

Trois nouveaux mystères attirent les investigateurs dans la pénombre du Mythe. Chaque aventure menace leur vie et leur raison, mais permet aussi de grandes chasses aux indices et contribue à promouvoir discussion et travail d'équipe. Les scénarios conviennent parfaitement à de nouveaux investigateurs. Chacun d'eux peut être joué en une ou deux soirées.

De nombreuses illustrations, des cartes et plus de quarante aides de jeu rendent ces aventures particulièrement accessibles et faciles à mettre en scène.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.



L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft, dans lesquelles des gens ordinaires se trouvent confrontés aux créatures et aux forces terrifiantes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes qui enquêtent sur des mystères surnaturels et découvrent, parfois malgré eux, de terribles secrets.

89 F - M249

9 782740 801369

ISBN : 2-7408-0136-X

DESCARTES EDITEUR

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

Chaosium Inc.